



XL ÉVFOLYAM 9. SZÁM, 2007. SZEPTEMBER

799,- Ft

KONZOL

HALO 3

KIT REJT A LEGENDÁS SISAK?

EXKLÜZÍV HALO 3 LELEPLEZŐ TESZT MAGYARORSZÁGON ELSŐKÉNT

EXPOMÜSTRA: E3 2007 • HAVI TÉMÁNK: GAMER PÁRKAPCSOLATOK • THE DARKNESS • TRANSFORMERS • RATATOUILLE
RESIDENT 4 WII • HEAVENLY SWORD • BIOSHOCK • BLUE DRAGON • BRAVE STORY: NEW TRAVELER • BROTHERS IN ARMS DS

MEDAL OF HONOR AIRBORNE™

Számunkra itt kezdődik.
A mélyben tomboló pokol szétszórja az osztagot.
A káoszban mindenkinek egyedül kell döntést hoznia.
Legyen a templomtorony?
Inkább a polgármester udvara?
Vagy mi van, ha egyenesen a fritek bunkerére ugrasz?
Mindenki saját sorsának kovácsa.

moh.ea.com
electronicarts.hu/moha

PC-N MAGYAR
FELIRATTAL

PLAYSTATION 3
Hamarosan

EA

16+
www.pegi.info

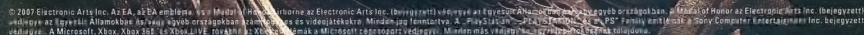
PC
DVD
ROM

EA GAMES

XBOX 360

moh.ea.com
electronicarts.hu/moha

PLAYSTATION 3 Hamarosan



576^{KByte}

HALO 3

A 3. ELJÖVETEL
2007.09.26.
MAGYARORSZÁGON IS.

Add le rendelésed szeptember 25-ig
az 576 áruházaiiban, és nyerd meg
az alábbi ajándékok egyikét!

3 db



2 db



5 db



16+

ONLY ON
XBOX 360

BUNGIE

Microsoft
game studios

© 2007 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, the Microsoft Dynamics logo, and the Microsoft Dynamics logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

Jump in.



XBOX 360TM LIVE



feature

- | 4 | [e3] microsoft
- | 6 | [e3] sony
- | 8 | [e3] nintendo
- | 10 | [e3] vegyes
- | 14 | e3/gc hírek
- | 18 | hónap témája: gamer párkapcsolatok
- | 20 | kulisszák mögött: a sony és a playstation család I.
- | 22 | hardver rovat: x360 elite és halo 3 edition
- | 24 | anime rovat: vegyesfelvágott
- | 26 | retro rovat: a top 10 arcade bunyós játék

multiteszt

- | 30 | the darkness
- | 32 | transformers – the game
- | 33 | ratatouille – l'ecsó

playstation 2

- | 34 | wwe smackdown! vs. raw 2007
- | 35 | grimgrimoire
- | 36 | art of fighting anthology
- | 36 | the king of fighters xi
- | 37 | naruto: ultimate ninja 2
- | 44 | tiger woods pga tour 08
- | 44 | rugby 08
- | 45 | nascar 08
- | 45 | madden nfl 08

wii

- | 48 | resident evil 4 wii edition
- | 49 | mortal kombat armageddon
- | 50 | pokemon: battle revolution
- | 51 | big brain: academy wii degree

playstation 3

- | 52 | heavenly sword

xbox 360

- | 54 | halo 3
- | 58 | bioshock
- | 60 | blue dragon
- | 62 | stuntman: ignition
- | 63 | guitar hero ii
- | 64 | vampire rain
- | 65 | tenchu z
- | 66 | blazing angels 2: secret missions of wwii
- | 67 | project sylpheed
- | 68 | wartech: senko no ronde
- | 69 | overlord

playstation portable (psp)

- | 70 | hot brain
- | 70 | transformers – the game
- | 71 | capcom puzzle world
- | 72 | brave story: new traveler
- | 73 | riviera: the promised land

nintendo ds

- | 74 | touchmaster
- | 74 | fantastic four: rise of the silver surfer
- | 75 | transformers: autobots
- | 75 | transformers: deception
- | 76 | brothers in arms ds
- | 77 | the settlers
- | 78 | csevegő
- | 80 | cool-túra





the darkness

30

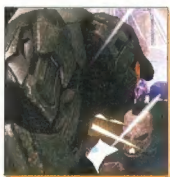


ratatouille

33

mortal kombat
armageddon

49



halo 3

54



blue dragon

60



riviera: the promised land

73

AKTUÁLIS » » 108

2007 szeptember – kint esik, sárgulnak a fák, bent durrog a shotgun, csattog a kard, és kék sárkányok gitároznak a nappaliban

Képzelvek el egy embert, aki egy rusnya, kopár szakadék – vagy legyen inkább feneketlen gödör – mélyéről kapaszkodik felfelé a kies sziklatalpon. Fáj a keze, leverte már a lábát, ömlik róla a víz, tehát mondhatni, igencsak ramatylt érzi magát. Egy kulacs van nála mindössze, némi meleg, poshadt vízzel. Aztán egyszer csak felnyúl, és érzi, hogy elérte a peremet! Belokaszkodik, felhúzza magát, és kimerülve elterül. Felül, körüléz, és... egy csodálatos édenkertben találja magát pálmákkal, gyümölcsfákkal, vízeséssel és egy tőrök büfével, ahol a mosolygó, napbarátságos szakács éhes késével már szeli is neki a friss, incsicsklondozó borjút a döner kabajához. (Elterő ízles esetén az étel tetszés szerint helyettesíthető bármivel.)

Valahogy így éreztük magunkat mi, megszállott játékosok az elmúlt hónapok során, abban a borzalmas, játégmentes időszakban, amit a jelek szerint – elég csak megvizsgálni a tartalalmjegyzéket – végre magunk mögött hagytunk. Most aztán mindenki kösse fel a gatyát/szoknyát, izsítsuk a pénztárcát, mert beindult a gőzhenger! Befutott az őszi-téli játékok között első hulláma, telis-tele fantasztikus címekkel, most már tényleg csak egy feladatunk van: kitalálni, hogy melyik stuffot válasszuk! Kezdjük talán ott – mert nem kis dolog, büszkék is vagyunk rá –, hogy hosszas egyeztetés, utazgatás, idegeskedés és mindenféle misztikus titoktartási szerződések aláírása után sikerült exkluzivitást szereznünk a világszerte talán legjobban várt X360 cím, a **HALO 3** tesztelésének jogára. Most végre fény derül rá, hogyan képzelte el a Bungie a végső harcot, mi lesz Master Chief, és nem mellékesen a világ sorsa. Reméljük elégedettek lesztek a végeredménnyel, hisz azért, hogy ez a teszt benne lehessen szeptemberi számunkban, még a magazin megjelenését is el kellett tolnunk egy héttel...

Folytatásként, hogy a PS3 tulajok se maradjanak nagy durranás nélkül, felhívám figyelmeteket a **Heavenly Sword** bemutatónkra, egy olyan játékra, amely csinos főszereplőjével, frissességével és lélegzetelállító, grandiózus látványvilágával igazi nextgen színvonalat csempész a játékoszobákba.

A napfényes, hősies érzelmekkel átitatott pillanatok után itt az idő, hogy – ha épp borús a hangulatunk – meglátogassuk az ellenpólust is, leszálljunk a mélybe, a horror, sötéttség, félelem és rettegés világába. Fedezz fel egy végtelenül bizarr, mutánsokkal és örült tudósokkal teli, vérellenemelt víz alatti várost minden idők egyik legstilisusabb FPS-ében, a **Bioshock**-ban, vagy egy vérforrasztó, emberhúsa éhes avilági szövetséggel a nyakadban küzdj meg az eredendő gonosszal a **The Darkness**-ben, de ha ez nem lenne elég, ragadj shotgun és látogasd meg a vidéki rokonokat a **Resident Evil 4** csúciszuper Wii verziójában!

Mint az látható, szokatlanul sok, komoly pontszámra érdemes, pazar játék kapott helyet ebben a számban – és elárulhatom, ez a tendencia a következő hónapok során csak tovább fokozódik majd! X360-ra, PS3-ra és Wii-re is várható még az idén jó pár kihagyhatatlan cím, a hordozható masinák pedig természetesen tovább folytatják diadalútjukat.

Kontrollt a kézbe, öveket becsatolni, hangerőt feloltni, szemeket a képernyőkre – induljon a játék!

Martin



transformers – the game

32



resident evil 4 wii edition

48



heavenly sword

52



bioshock

58



tenchu z

65



brothers in arms ds

76



Az 576 Konzol pontozási rendszere

- 2.5 – Csak saját felelősségre. Mi szoltunk! Nem érdemes koptatni vele a gépet.
- 4.5 – Ha éppen nem tudsz jobb dolgot költeni, szerezd be, de ne várj tőle sokat.
- 5.5 – Teljesen átlagos, játszható stuff. Néhány kőszóra órára biztos leköti majd.
- 7.5 – Jópofa! Egy próbát mindenképpen megér. Talán még rá is kattansz?!.
- 9.5 – Bátran ajánljuk, mert kellemes, finom játék. Nem fogsz csalódni benne!
- 10 – Kihagyhatatlan, mindenki számára kötelező, 576 Konzol favorit! Király!

E3 » microsoft «



Víces, de igaz: a Microsoft esetében legalább annyira fontos volt az, ami az idén Electronic Entertainment Expo előtt és után történt, mint ami magán az expón. A furcsa látványok, bár bejelentés, ami megrengette... no nem a világot, inkább csak az Xbox univerzumát, annak is a netes fórumokat éjt napokkal téve bűjő részét.

Az idén július közepére időzített E3 nyitány előtt alig pár nappal, július hatodikán izgalmas sajtóközleményre ébredt ugyanis a világ a játékipar újdonságaira és furcaságaira fogékonyabb része: a Microsoft hivatalos közleményben ismerte el az Xbox 360-ak „elgondolhatatlannal magas” (idejétálló) megbízhatósági rátáját, külön kitérve a hírhedt „három piros led”, azaz népszerűbb nevén Red Ring of Death (RRD) problémára – ez ugyebár az esetek többségében a GPU túlzott túlmelegedése által indított géphibázást takarta. A Microsoft a túlzott mértékű megbízhatóságra az Xbox 360-ak garanciájának kiterjesztésével válaszolt: ezennel három év jótállás jár minden géphez. A „minden” szócskát tessék szó szerint érteni, a kiterjesztett garancia ugyanis visszafelé is érvényes – ha a premierkor vásárolt géped adja meg magát esztendő halnapján, még mindig visszaküldheted egy jó kis grótzis javításra. A megnevelti időtartalmi garancián kívül a Microsoft nagy lendülettel vizsgálja / orvosolja a RRD problémák hardveres okait. Ami ebből már most tapasztalható: az újonnan gyártott, illetve frissen szervizelt modellekbe plusz egy hűtődobozt szerelnek. A meghosszabbított garancia (ez az ingyenes javításon kívül az ingyenes szállítás is tartozással) jóval 1,05-1,15 milliárd dollárral pluszköltséget jelent a Microsoftnak – ez a költségvetés a június harmadikától végződő üzleti negyedévében számolták el. A bejelentést követően az Xbox divízió vezetői megatartották a mozik közeli Canosa-ünnepét, Peter Moore Xbox nagykövét például a népszerű amerikai online magazinok, a Gamespotnak nyilatkozva személyesen kéri bocsánatot a RRD problémáktól szenvedő vásárlóktól – elmondása szerint gyorsabban is reagálhattak volna a felmerülő gondokra. Moore ugyanakkor cáfolta azokat a (még júniusban) több helyen is felkutatott viccelődéseket, amelyek szerint a Forza Motorsport 2 felülre több gép megbízhatóságát – Moore szerint a probléma hardveres jellegű, az Xbox 360 szoftverrelnek (így a Forza 2-nek) semmi köze sincs hozzá.

A másik bejelentés pont magát a fent mindenkitől sűrűn bocsánatot kérő Moore urat érintette: emberkin becstellettel végigszaladt az E3-mat, aztán az expo után pár nappal, július tizenhatalcadikán – mindenki számára váratlanul – távozott a Microsofttól, és így persze az Xbox részleg éléről is. A távozási okai Moore saját elmon-

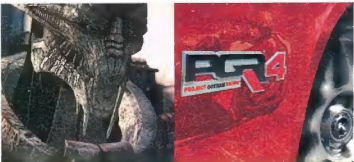
dása szerint „személyes és családi jellegűek”, vissza akart költözni San Francisco-ba. Moore távozási körülményeire nem maradt kommentár nélkül, való playbók kaltek lábra arról, hogy a kényeszerűen beváltott garancia, illetve a többször is csökkentett „ennyi fogunk leszállítani” Xbox 360 cél-mennyiségek miatt kellett mennie – ezeknek állítgat semmi valószínűsége nincs, Moore hónapok óta tervezi a változást. Hová megy? Egyenesen egy másik játékipari óriásig, az Electronic Arts ölelé karjaiba, ahol az EA Sports részlegét fogja igazgatni. A sors fintora: Moore utódja az Electronic Arts tavaly távozó elnöke, Don Mattrick lesz – Moore szempontjából ez az EA-nál, Mattrick pedig szintén szempontjából vezeti őt a gyepelt Xbox fronton. Moore-t ráadásul sajnálják sem kell: a neten közzétett munkaszerveződése alapján az EA 550 ezer dolláros éves fizetést, 1,5 millió dolláros egyszeri „kompenzációt”, és vasos részvényopciót ad neki. Mi is ilyen feltételekkel szeretnénk egyszer munkahelyet váltani... azaz dehogyan, hiszen mindent az olvasóért, mit nekünk a dollármilliók! :)

Sakkoló bejelentésnek látszó, lássuk az E3-mas kártyánál (a Microsoft azt is, ami utána történt). Kisebb, zavarogított E3 ide vagy oda, a jó érzés éges konferenciák most sem maradtak el, a Microsoft is tartott ilyen – talán kicsit kevésbé grandiózus, mint a régi szép időkben, de a lényeg az volt. A konferencia nagy részét Moore vezényelte le, ő rögtön dinamikus nyitány (előzenekaros Halo zenéből) után okot adott némi derűltségre – beadtunk ugyanis gilóznaz a Rock Band zenekarba. A Rock Band az eddigi két Guitar Hero-t (ígyezt Harmonix új játéka, az Activision helyett most már az Electronic Arts közzéadja). A koncepció alapjai változatlanok, zenéji műanyag hangszereken a képernyő előzetest ritmusra és ütemben – a mérté és a fókusz azonban változik, szatirizáló helyett most már egy teljes rockbanda helyébe képzeltük magunkat. Nem egyedül, persze, lesz szó és basszusgitár, dobos és énekes – egy teljes zenekar, akik ezúttal online is együtt tudnak majd zenélni – sőt, ez a kooperatív multiplayer” zenélés adja majd a játék igazi sava-borát. A Rock Band legizgalmasabb egybecsomagoló lesz megvásárolható, különféle kiegészítésekben, a teljes csomag (azaz az összes hangszert és mikrofónt) tartalmazó csomag 200 dollárba fog kerülni – ami elsőre igen soknak tűnik, de ha elosztod négyfelé, akkor már jóval elviselhetőbb az összeg. A jelenleg is tomboló Guitar Hero mondiát elnevez a Rock Band biztos sikerre számíthat – november végén fog megjelenni, Playstation 3-ra, PS2-re és persze Xbox 360-ra.

A kissé döcögős örömmelés (Moore többször is elhívta a játék menüjét október közén) nem csak a konferenciára fordult a hangneme, jöttek a közlése szamogatások. Az Xbox 360 az elvárásoknak megfelelően fog, a PS3-mal való összehasonlítás különösen kedvező, az MS pépből jelenleg (július) is kétszer annyit adnak el mint a konkurensból. Szófvekre terén szintén vezető pozíciókat tartanak, Moore szerint Xbox 360-ra több szoftver fog, mint a két vetélytárs konzolra (PS3 és Wii) együttvéve – ami a nagyobb installált bázist és az egyéves előnyt tekintve mondjuk nem csoda (inkább egyszerűen matek). Az Xbox Live felhasználók többsége dinamikusan nő, július végére előre a 7 millió, így nyáron 10 millió felhasználóra számíthatok. Az eddig leginkább Észak-Amerikában elérhető film / sorozati letöltés Video Marketplace is terjesztésként, idén ősszel Európában is beindul a szolgáltatás. A Microsoft megegyezett a Disney-vel: a mikégyes stúdió (és különféle leányvállalatok, mint például a Miramax) kínálata július közepétől teljes egészében elérhető a Marketplace-en.

Mivel a konferencia játékszekciója teljes egészében – előre megfontalt szándékkal, Moore által az összerendelés elején külön kimelve – az Xbox 360 kávézókoncentrál, sok új bejelentést nem sülttek el, és amit elszöktek az sem előszörban a hardcore játékos rétegnek szólt. A casual (esetli) játékosok körében a Microsoft idén két játékkal kíván erősíteni. Az első a **Viva Pinata: Party Animals**, ami nem a Rare tavalyi kerteszkedő-állatok játékaival közvetlen folytatás, inkább egy ahhoz lazán kapcsolódó, humoros minijáték-gyűjtemény, természetesen ismét a pinyáti faszereplővel. Minijátékból lesz vagy ötven, kifféle lenne: tuccnyi verseny-jellegű bókcsiga, a vildob pedig kicsit bázszer, a hagyományos minijáték-jellegűt néhol többszörösen is felirgósít. A Party Animals annyira nem folytatás, hogy nem is az eredeti elkövét Rare fejleszté, hanem a Krome Studios. Megjelenés október legvégén, bár nem az E3-on, hanem az augusztusi Comic-Con alkalmából jelentették be: jön a Viva Pinata Nintendo DS verziója – ezt viszont nagyon is a Rare fejleszté, az eredeti X360 koncepciót dolgozták át szeszkonzolra formázó, érintőképpanyv vezérléssel megjelvény – abból saját egyelőre se képzünk nincsenek, se megjelenési időponttal nem tudunk szolgálni, gyönyörű szerint bőven 2008-as premiere helye számolnánk. A másik, nem-hárdkorokból bókázó játék a **Scene It? Lights, Camera, Action**. A Scene It nem véletlenül hasonlít annyira a Sony skeres Jégelylőre PS2-es, de hamarosan a hármas számú Flejtáncióra is átköltözik kvíz-játékok, a BUZZ-er – ugyanis ez is egy kvíz-játék, ezúttal mozis (ismerted az XYZ filmstárát”, melyik hímből származik az XYZ idézet”, és hasonló okosságok) témá-





ban. A Buzs-hoz külön „szegymos” kontrollerek járnak – lásd csodát, a Scene II ilyen, szép színes irányítással egybecsomagolva érkezik. Minket kevésbé hozott izgalomba, de biztosan lesznek olyanok, akik erre gerjednek – nekik november elejéig kell várniuk rá. A **Project Gotham Racing 4** új traileré viszont határozottan feljebb tornászta a vérmómsunkat, pozitív értelemben véve persze. Az E3 előtt nem sokkal derült ki, hogy a PGR4 nagy dobása – a sós és hova versenyek mellett – a motorok hadrendbe állítása lesz. Igen, motorok, mégpedig nem külön versenyszámban, hanem kölcsönösen, együtt a sportkocsikkal. Kiderült a játékból szereplő városok teljes listája is: Makao (Kína), Las Vegas (USA), London, Egyesült Királyság), Szentpétervár (Oroszország), Tokió (Japán), New York City (USA), Sanghaj (Kína), Quebec (Kanada), plusz két versenypálya, a most már mindenhol szinte kötelezően szereplő Nürburgring, és a Michelin Test Track – utóbbi nem valós pálya, a fejlesztők fejéből pattant ki. A PGR4-ben egyébként 1204-járgány szerepel, közülük a királdob: 1957 Maserati 250F, 1963 Chevrolet Corvette Sting Ray, 1978 Lamborghini Countach LP400, 1993 Toyota Supra Turbo, vagy például a 2006 Ferrari 599 GTB Fiorano. Az eredetileg szeptember végére tervezett megjelenés némileg csúszik (a playtek szerint a motorok viselkedését finomhangolják, mert nem voltak velük megegyezve), így a premier akár decemberkeddike magasságában várható.

Újabb régóta várt játék: **Mass Effect**. Hosszas szűkszálós után idén novemberben végre megjelenik az új, E3-mos trailer roppant biztató volt. A BioWare új stílusú sci-fi RPG-je bombaszikárnak ígérkezik: az igényeknek megfelelően módosított Unreel 3 motor fut alatta, a harcok valós időben zajlanak, több planétát járhatunk be benne, a sztori pedig masszíván kínk – nem csoda, hogy trilógiát terveznek belőle. Várjuk!

Az E3 előtt vad szóbeszédek láttak napvilágot arról, hogy a Microsoft új Xbox 360 modell fog bemutatni az Expón – sokan a jelenlegi „Falcon” kódnevű futó dobm-n és gyantás technológiával létrehozott (ígyen ezért állított jóval kevésbé melegező) masina bemutatásában reménykedtek. Nem így történt: az E3-on bemutatott új modell az **Xbox 360 Halo 3 Special Edition**, azaz egy tematikus – értelemszerűen zöldre – színezett X360. A gép mellé kapható lesz többféle, Halo 3 témájú kiegészítő is, pl. vezetéki nélküli-kontroller, headset, vagy 20 gigás merevlemez. A gép (és a kiegészítők) a Halo 3 premierjével egy napon, szeptember huszonötödikén kerülnek a boltok polcára, 400 dalcis árón.

A nagy durranást a konferencia végére tartogatta a Microsoft: elsőként egy Halo 3 „film” láthatunk, a „rendes” Halo mozi-

film direktorának kísémet Neill Blomkamp rendezésében – igen érdekes, dokumentumfilmes stílusban, a WEITA Digital from CGI modelljével megcsipelve. A Microsoft szerint ezek a kislímek (azóta már látható a második is) nem a Halo mozifilmet hivataltak felvezetni (mivel annak sorsa továbbra is bizonytalan, bár állítólag szépen csendben dolgoznak rajta, fő alatt folytak a pre-produkciós munkálatok), hanem a szervesen kapcsolódnak a Halo 3 reklámkampányához – egyáltalán hangulatalkotás, ha úgy tessék, nem mintha kéne tovább fokozni a hangulatot, elég magasan van az már omógy is...

Végül pedig: új **Halo 3** trailer, amit most teljes részletességgel, kockáról-kockára elemeznek ki az olvasónk, de minék – a Konzol szeptemberi számában szuper-exkluzív, vasárk és kimerítő teszt olvasható a 2007-es év legjobban várt Xbox 360-as játéka-ról, tessék odalopozni gyorsan, és átfőgészni, nagyjából minden kiderült belőle, amit csak tudni érdemes a játékról. Ezzel zárunk a 2007-es Microsoft E3 konferencia. Kérmet volt, se semmi olyat nem nyújtott (na jó, nagyon keveset) amiről korábban már valamilyen formában ne hallottunk volna. A Microsoft eljött nyilvánvalóan a durvánas ázi Xbox 360 játéktínklat kommuniká-lása volt – a saját fejlesztésű cuccakon kívül minden jelentősebb third-party címből felvillantak valamit, sőt, néhány kiemelkedő cím – mint például a **Call of Duty 4**, vagy az **Assassin's Creed** még külön szelektát is kapott, fejlesztői kommentárral kísért gameplay prezentáció formájában.

A Konferencia egyik csúcsponyjánként lement a **Grand Theft Auto IV** korábban már látott trailerre is – Moore szerint mindkét eddigi trailer „Xbox 360 platformon futott”, azaz az X360 verziót láthatunk akció közben. Akkor még nem tuduk, most már igen: a Rockstar augusztus elején bejelentette, hogy nem készítenek el a közel egy éve beharangozott olabber végi időpontra a GTAIV-el, a játék csúszik – egészen 2008 tavaszáig. A bejelentés váratlan volt, de nem alaptalan: a játéktól időben próbáló kevesek komoly sebesség-problémákról, az erősen látható állapotban fellázó helyszínekről számoltak be – inkább csúszson, mint hogy ilyen állapotban adják ki...

Akkor E3-as árcsökkentést vártak, csaldóniuk kellett – a Microsoft taktikusán kívánt (nórá, hogy a Sony-t), és csak az expo után egy hónappal, augusztus közepén terítettek a lapjaitok. Augusztus huszonegyedikétől a Core modell 279 euróért, a Premium pedig 349 euróért cipelhető haz Európában. Összel állítóg változik a gépek neve is: a Premium új színmátyakat kap, és Pro-nak fogják hívni, és megjelenik egy „új Core”, Arcade kódnevűen – vezetik nélküli-kontrollerrel és öt Xbox Live Arcade játékkal a memóriakártyán.



e3 » sony «



A kárcsok a Microsoft esetében, a Sony 2007 nyári szereplését sem érdemes kizárólag az E3-ra szűkíteni – az egyből nagyon jól jellemző magát az „E3-mat is, hiszen a korábbi idők gyakorlatának ellenmondandó szinte senki nem ítélte el a puskaporját részét, úgysem szétszórták az információkat a tavasz és a nyár vége között – talán jobb is így.

A Sony-nál a nyári hadjárat az E3 előtt pár nappal, július kilencedikén kezdődött: akkor jelentették be ugyanis a gép régió play-ként első árcsökkentését. Illetve majdnem árcsökkentést, feladás árcsökkentést, vagy nevezik, ahogy akarjuk – a lényeg az, hogy július tizedikétől Amerikában (hangsúlyozatlan: csak Amerikában) a korábban 600 dollártól kint, 600-800 ezer meremlemezű felszerelt modell ár kemény 100 dollárral esett, azaz 500 dollártól volt a kártya pakolható. A lépés érthető, a gép amerikai eladási mutatói erősen visszaestek, szükség volt a mérséklésre. Mindenki bólogatott, és várta az európai árak meggyőzését, és azonban nem következett be, sőt, az E3 után kiderült, hogy az amerikai árak is csak ideiglenes, illetve arra a havon gigás modellre vonatkozik, amit – figyelmeztet, most jön a csúszó – a Sony szíves csendben kivon az amerikai piacról. Azaz, ahogy a színes újsághirdetéseken szökött írt: kizárólag a készlet erejéig érvényes, ahogy el fog a havon gigás (a hírek szerint ez most, ezen sorok szöveg-készítésbe pályakezdésének időpontjában, azaz szeptember legelőjén nagyjából be is követhető) vége az akciózásnak, meg az 500 dollárral, visszaáll a régi árcsúszó. Ne de akkor mi lesz helyette? – lárdazhat az olvasó. Lász helyette nyilvánvalóan megemlékezett kizsárolt, az augusztus 10-én kapható is az Államokban, 600 dollártól, grátisz MotorStorm játékkal. Európában hasonlóan kálciont a helyzet, konkrét árcsúszás ugyanis mifélek nem történt, megjelent viszont a 60 gigás PS3 szuper-kiszárlású változata – két darab kontrollert, két darab játék, általában a Resistance: Fall of Man meg a MotorStorm – változatban áron. A japán régiót nem érintette az árcsökkentési műzériu, de ott talán nem is lehetne árat csökkenteni, ugyanis ott a gép, mint bármely más. A szerkesztői tájékoztatás az augusztus 10-én kapható kártya kizsárolt 90 ezer forintnak megfelelő ny-kötéséért már hozza-ezt a 10 havon gigás PS3 Mino no Golf 5-től: Every-body's Golf 5) egybecsomagolva változta.

Az árcsúszás vége, de sokak szerint nem elégséges: a bejelentés után több elemző véleményét látni lapjaink szót, néhány kiadó is lenyilatkozta, melyek szerint a 100 dollár kevés, minimum 200-at kellett volna nyelni az áról. Amerikában minden esetre

hazra a kívánt hatást a PS3 eladások júniusról júliusra megduplázódott, és erősen megköszönték (de még mindig nem haladtak meg) az Xbox 360 amerikai havi eladását. A play-k szerint egyébként a gép 360 ezer lejárati teljesítményének függvényében Amerikában akár újabb „árcsúszás” is elképzelhető, vagyis a Sony az előző modell tövénél az árcsúszás a nyolcvan gigás gép árát is leviszi / leveheti 500 dollárra. Ahogy mondani szokás: majd meglátjuk...

Az árcsúszások bejelentését követő Sony-nál az E3-as szereplés a szokatlanul jóval visszafogottabb volt – előszörben nem a játékok, hanem a hangnemet jelentésében. Tavaly nagyon lendületesen, nagyon magabiztosan nyomatok a fűk – most visszavetett a lendületből, és szerényebb megközelítést választottak, nyoma sem volt a tavalyi „Ridgee Racerceer” és „Giant Enemy Crab” (azok a visszatérő internetes pontforrások) jellegű malőröknek. A konferenciát javarészt az eddig leginkább számadatokat soroló Jack Tretton, a Sony Computer Entertainment of America elnöke vezette le, hol szívesen, hol virtuálisan. Hogy lehet virtuálisan levezetni egy szöveg-tájékoztatót? Példul a PlayStation HOME-ből, a PS3 tavasszal bejelentett „online közösségi világából”. A HOME nagy fókusz kapott a Sony-nál az idei E3-mon, lássuk, mi derült ki róla. Javában folyik a zárt betárolás, később terveznek belőle publikus fázist is – pontos megjelenési időpontja azonban még mindig nem ismert. Demózták a HOME külső kapcsolódási lehetőségeit: készíts képet a mobiloddal, küld el a PS3-nak, az felölti, és voila, máris kitéheted a falra a fél perces készlet képet a kis virtuális banglóban. Az eddig látni meg előcsomagon kívül bemutatott az új kezdőhely-szint (most egy méretes portl plusz sok más környezeti – lesz itt minden, az Alpkáro emlékeztető hova vidékelt a tengerpartig.

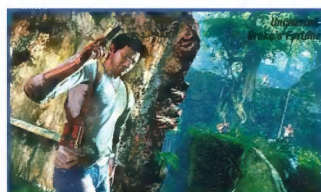
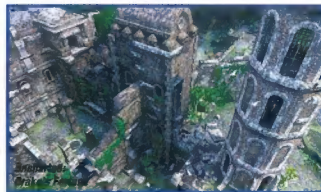
A Home prezentáció után a Sony-nál is a közelebbi számadatok és sikerjeleltetés vette át a főszerepet: itt leginkább a PlayStation 2-re koncentráltak, ami még mindig minden idők legnagyobbértékű konzolja, komoly eladásokkal. Annak ellenére, hogy hat éves a most, idén még simán elmegy belőle 10 millió (szerintük), és a játékok is jól fogynak, a God of War második része például nyár közepén közén öltötte a kétféleképp eladott példányszámát világ-szinten. A PS2-t továbbra is támogatni akarják, az E3 után kiderült, hogy viszonylag könnyen: a Sony arra bátorítja a third-party fejlesztőket, hogy ne álljanak le a PS2 címek gyártásával, egy-egy multipatform fejlesztés esetében készítsék PS2 verzió is.

A Sony eddiget a PlayStation Portable teljesítményével is, a nemrég eszakkolt árcsúszással jó hatással volt a gépre, több hogy

belőle, mini valaha, sőt, még az UMD filmek eladása is növekedett. A PSP kedvéért a színpadra szállították Kaz Hirai-t a SCE elnökét (6 voltatta Kutaragi-t, ugye), Hirai pedig meglepetésként hozott magával: a régió play-ként kisebb-könnyebb PSP modellt. Az új masina 30 százalékkal könnyebb, és némileg vékonyabb az elődjénél, kap egy új akuit (ez tovább fogja bírni), plusz az egész költözött lez TV-re is – ha eseeleg nagyképernyőn szeretnéld nyomni a PSP játékokat. A gép szeptemberben debütál, az érkezésével egy időben több új színpadot is bemutatnak – ezekből a konferencián kétféle lesz azazt és egy új fehér mutagatt. Bemutatott továbbá két új PSP pakot is: az egyik egy Daxter-es csomag (plusz 1 gigás memory stick, és Family Guy Collection), a másik pedig egy Star Wars-os (SW Battlefront: Renegade Squadron játékkal), ezek egyelőre csak az USA-ban lesznek kaphatók, 199 dollár áron.

Ha már PS3-s, csapjuk ide gyorsan a Sony lipcsai szereplését is: a Games Convention-on át tartottak egyedül külön konferenciát – mivel ez előszörben és leginkább a német piacra koncentrált, minke szinte kizárólag az új PS3-a Go! kiegészítő-család bejelentése érint innen. A Go!Messenger egy Wi-Fi kapcsolat keresztül üzemelő videó- és hangchat szolgáltatás – a PSP telejére csatlakoztatott kameru szinkszegelték hozzá, és a csatlakozás kívül kép / hang / videó üzeneteket is rögzíthetünk / küldhetünk a segítségével. A másik termék a Go!Explore, 5 egy jófajta GPS (mihádos helyezel meghatározás) kiegészítő-ellátott navigációs szoftver. Vigél, de nem utolsággal: PlayStation 3, és a PS3 szoftver. Mini kiderült, a Sony nagyon komolyan veszi a PSN (Playstation Network) játékokat, emberes erőforrásokat száznak ezeket a fejlesztésekre. A korábban már láttát, és átalakult is részletesen bemutatott címetek Pain, Socom: Confrontation kívül egy igazi PSN új-donságot hoztak ki az expóra, az Echochrome kódnevén futó logikai játék. Sajna túl keveset mutatnak belőle ahhoz, hogy az igazi lényegét ki lehessen venni, egy biztos, abszolút sajnálható nek ki – fater-fater „polackivágás”, sok bázis, gyakran térbeli felépít-ménnyel – ezeken kell majd átvágnunk magunkat, a szürkefele-lománynak erős használatot.

A third-party címetek a PS3 exkluzív anyagokra koncentrált a Sony. Bejelentették a frissen ártól együttműködött a legnagyobb koreai MMORPG-jükkel, az NCSoft: az a cég a PS3-a MMORPG (masszív multiplayer online szerepléti) cím egyik legjelentősebb szereplője, olyan sikerjátékokkal a hátuk mögött, mint például a Lineage-sorozat, a Guild Wars, vagy a City of Heroes.



[illegible]

Az új igazi generáció-ekvivalens megvalósul a Hozzá, bármely az **Unreal Tournament III** volt. Az UT3 idén novemberben (PC melléklet csak PS3-ra fog megjelenni, a népszerű multiplayer főképp új, a vonzóbb fejlesztés, Epiknek a Sony kiadott egy a célja hozzájárul a programozó-csapatok segít az Unreal 3 motor PS3-ra való optimalizálásában. Ezer szükséges is lesz, a hírek szerint több tízezer (például a Medal of Honor Airborne) PS3 verziója azért csúszik, mert az csak kizárólagólag UT3 engine-ne nem sikerült megfelelő sebességgel működésbe bírni – ezek a problémák most természetesen megoldódnak. Az UT3 PS3 verziója ugyanazokkal a tartalommal bír mint a PC-s verzió, alanyirány, hogy PC-re készült módosítások is elérhetők lesznek majd a PlayStation kiadásán keresztül.

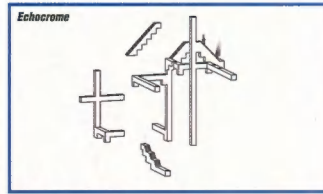
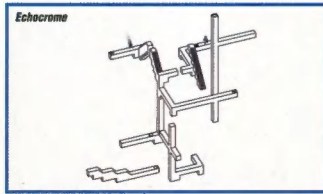
A Sony saját fejlesztésű, össze datált megismerő PS3 játékok közül is láthatunk többet. A Warhawk / Lair / Heavenly Swarms tróvól most nem foglalkozunk (a lap megjelenésének idején nem kaphatók), vessünk inkább egy pillantást a játszhat formában prezentált **Uncharted: Drake's Fortune**-re, leginkább azért, mert kirobbanhat. A játékkal ellátott leírás a tapasztalatok alapján az Uncharted ügyes kombinációja a Tomb Raider-nek és a Gears of War-nak. Az első, dzsungeles pálya kezdő szekciója leginkább ugárral és felfedezőzésrel telik – rágyón látható, hogy a korábban beigélt over-részletes animáció tényleg over-részletes, emberünk valami felémlelten éléthon rohan / ugrik / kaspapozdik...

bukdacosl a szilárok közt. A demo második szekciója a harcot mutatja be: akciózhatsz rohangolva is, de ez kevésbé taktikus – egy gombnyomással a falnak lapulhatsz, innen kiájlova, precíziós célzás esetén kissé bezoomolva lövöldözhetsz az alaposan felgyezvert kalozokra. Amit látnak belőle, a szép volt és jó volt ha az Uncharted a szuper grafikán és animáción kívül változatos játékményt is fel tud mutatni (értsd: nem csak az ugrálást és lövöldözést kombinálja a végtelenségig) könnyen az idei ősz PS3-as meglepetés-sikere válhat belőle.

A Sony a konferencia utolsó harmadára időzített három igazán nagy durranást. Ebből kettőt nem itt tárgyaltunk, megkapkát a magyar közönség, jól megérdemelt előadói: a **Gran Turismo 5** prezentációról, és természetesen a mindenki által várt, ezúttal is fantasztikus **Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots** trailerrel való szűz – a bemutatónak nem csak a trailerokról írok, hanem minden más újdonságról is, ami a játékokkal kapcsolatban az E3-on illik az E3 után jelentkező híradások között szerepelni. Először a

A harmadik bombát viszont itt tárgyaljuk. Konferencia vége, Treflton már épp leírni készül, aztán mégis visszajön, mutatni még valamit. Terem elsőtétül, a vásznon füstfelhők, egy furcsa szállító járművek a levegőben, marcos kinézetű katonák, odalent tűzviha

– Jé, hisz a hírgé **Killzone** 2 trailer, csak kicsit másképp... az az vollos idegen. Vltathatón is, a Guerrilla-nál tökök hűd gonokak, vlt bennük messze bevalónai a két évtől esetleg CG animáció, elsőb – tudják, hogy MINDENKI össze fogja hozni a kétféle, elsőb ment a dolognak – nessek netek, ílt van, megcsúllt, most jótáshoz. Ugyannyú nék, mint a CG trailer? Nem ugyanúgy. De a kétféle közel van, és ez sokat elmond a grafika minőségéről. A kibakázott pers persz prezentációhoz egy pályafutásról vlt jótáshoz. Ami kiderült: a Killzone 2 brutálisabb lesz, úgy hűzárkodik, sajnosjémszámú fedezékbe hűzűdűs rendszert, pályafutás, fedezékek, meg így általában igen részletesen mutatja meg a játékosnak a világát, a környezetet, a hűzűdűs, a Guerrilla minőségű. Valószínűleg ez lesz a hűzűdűs jótáshoz, de azt még nem érthetlek meg. A multilát is annyit tudok csak, hogy lesz, hogy hangulát feltetnek rá, és valamikor bármelyik a tervezésből – természetesen meg a megjelenés előtt. A multilát valószínűleg kooperatív játékmódú is tartalmazni fog, bár ezécsé [jótáshoz a fejlesztés], egyelőre még nem foglalkoznak. Megjelenés Minden valószínűség szerint (szinte biztos) 2008-ban, kérdés inkább az, hogy mikor 2008-ban – a jelenlegi pályafutás 2008 tavaszi premiér esetében.



e3

» nintendo «



Érdekes egy jelenség a Nintendo konferenciára. Valaki szereti, valaki utálja, de egy dolog közös: mindenki várja. Ki azért, hogy egy jó nagyot nevesen és újabb vándorabokat felmunkolva dobáljon a Nintendo székletéből felé, ki azért, hogy minden egyes – mások számára teljesen érdektelen – megmozdulás láttán izgalomba jöjjen, örüljön és rojogjon. Az idei E3-as konferencia nem tartogatott meglepetéseket: nem is kellett, hogy legyenek. A DS megállíthatatlanul száguld előre, a Wii már megjelenése óta gyakorlatilag hiányzik, mit sem veszített az öt éves élettartama, a videójátékban még mindig a már megjelenése előtt beküszorított, de mégis fenyvesen származó, következő generációs N harver fürdik. A Nintendo azért nem is vitte kifizető – 45 percen át bohóckodott, előhozott pár újdonságot, de a világot nem rengette meg.

„A nevem Reggie – és boldog vagyok.” Lehet is miért: nem elég, hogy alig három év leforgása alatt az amerikai részleg elnöki székét foglalta el – hozzájárul, joggal –, de még a két Nintendo konzol is nem várt sikert hozott. Szómarok, diagramok, a szokásos: a játékpiac Japánban durván beindult, 11,5 százalékos növekedést produkálva, elsősorban a Nintendo-nak köszönhetően. A szlogen, mely szerint a Wii „új közösséget von be” tényleg megvalósult, a 18-24 éves és különösen a 25 feletti korosztály immáron komoly érdeklődést mutat a videójátékok iránt. A Nintendo DS lehet a lakya, amely megmutatja az utat az egész videójáték ipar jövője felé! „Nagy szavak, de nem alaplatlan!” A DS kérését kívül jelölésen hozzájárult ahhoz, hogy nagyjából a lejátszóban keresett szoftverek ne kifejezetten játékok legyenek: elég csak a milliókat termelő Brain Age / Training szériára gondolni (a DS csakely

15 milliót jár). Róadásul az újfajta szoftveriparkat már nem csak a férfiak körében hódít, a Nintendo esetében a férfi/női játékosok aránya 67/33 százalékos körül mozog. A fejlődés elsősorban a DS-nek köszönhető, amely már túl van a 40 millió eladott gépen: ki gondolta volna ezt akkor, amikor bejelentették a gépet? Természetesen senki, pont, mint a Wii esetében – a Wii pedig akár generáció legnagyobb példányszámában értékesített gépe lehet”. A Nintendo bele fog bukni ebbe a nagy innovációs bizniszbe? A számok más mondanak.

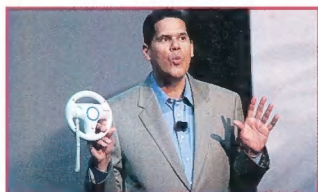
140 DS-jét ideán, további 100 Wii szoftver társaságában. Az érték nagy, valószínűleg bőven van, a nagyobb kiadók – különösen az Electronic Arts – az elmúlt hónapok során észbe kaptak és Wii irányultságú projektjeiknek eladtak zöld utat. A kínlati izellőjére egyelőre nincs kell, itt az első hardveres bejelentés – **Wii Zapper**.

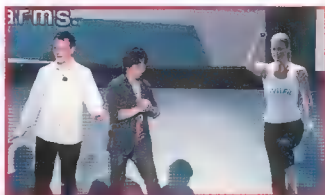
Mi az a Zapper? Akik emlékszik a tavalyi E3-ra a kicipelt virin talármára máris kaptak. A Zapper egy legyvert miniatűr Wii-ot foglalt. Összerakása után az elsőleges Wii irányító és a nunchuk belesimul, a játékos a megfelelő fogást megtalálva úgy érezheti, mintha egy puskát lenne a kezében. Fénypistoly modern, izéles köztársas, analóg karral, így a mozgás és a célzás nem jelenhet problémát. Az eszköz 19,99 dollárért lesz majd megvásárolható a Nintendo saját szoftverével (végre megjelenik a Duck Hunt!), de third party támogatás már kezdetben számíthat minden vásárló. Képeségeit leginkább a Resident Evil, Unlabeled Chronicles és a Ghost Squad kamatoztatja, de az EA a következők Wii-ri Medal of Honor már kompletten a Zapper köré építi – és az online-t sem spórolja ki belőle, maximum 32 embert támogatva.

Vissza a matematikához – és a Wii-hez. A Wii gyönyörűen szerepel, a retro játékokat kintáló Virtual Console már az 5,6 milliót ki letöltésénél tart, az Egyesült Államokban 112 szoftvert nyújt fel vásárlásra. A DS Wi-Fi is kiretlen népszerűségnek örvend, 5,5 milliót vettek már igénybe a szolgáltatást, 230 millió meccset indítva el az ellett időszakot.

Nem véletlenül kerül terítre az online szolgáltatás – a Nintendo végre kezd rábrenedni, hogy ebben van a jövő. Bár normálisan felépített hálózattal még mindig nem hozták össze, az már biztos, hogy végre megindultak Wii-n is az online játékok. Az opciók elszór a Mario Strikers kómozgata a Pokémmal karöltve, de a következő EA féle Madden és FIFA is rendelkezik majd részletes multiplayer módozattal. Sőt – jön a **Mario Kart Wii**, 2008 első negyedében, elsősorban multiplayer módra tervezve. Valós időben zajló online versenyek, battle módozat, meg nem határozott mennyiségű játékos kezelni képes rendszer. Gráhiailag nem egy nagy durranás, valószínű a kockás Double Dash színtérén rekedni meg, de legelőbb új pályákat és új károkat vonultat fel, többfajta irányítási metódus mellett: nem véletlenül. Újabb hardveres újdonság, hivatalos Nintendo kormány. Körülbelül olyan, mint a Wii nyitányakor megjelent GT Pro mellé csatolt fröccsöntött borzadály, csak most már hivatalos Nintendo terméként – nagyon gyengén néz ki, nagyon nincs értelme, de legelőbb várhatóan ingyen jár a Mario Kart Wii mellé. Nem baj, fel lehet tenni a polcra a gép doboza mellé.

De ez még a távoli jövő zenéje, az ideit várni Wii újdonságok végre tényleg elérhető közelségbe kerülnek. Jelen sorok nyomtatásakor kerültek elémeltleg Észak-Amerikában már bőven megvásárol-





haló ■ Metroid Prime harmadik epizódja (Európai megjelenés ■■■ ismeri), december harmadikán landol a Super Smash Bros. Bowl és... és végre jön ■ Super Mario Galaxy is. A Wiimote köré épített, toronymagasan ■■ eddigi legszebb grafikát felvonultató új nagygépes Mario kaland november 12-én jön. Kimondhatatlanul várjuk, a nem egészen száz százalékos Mario Sunshine után most már éppen itt volt ■■ ideje egy teljes értékű Mario platformernek.

Lesz új Wii csatorna is. A **Check Mii Out** (munkánk ■■ Wii-t helyezi középpontba. Több skólon mozgó opciók segítségével dőlhet el a nagyvitel, hogy melyik a legjobb/legrosszabb Wii, a felhasználók komoly adatbázisban kereshetnek a regisztrált Mii-k között, részt vehetnek speciális versenyekben („Csináld meg ■■ életű Paris Hilton!”) és egyéb, még bejelentésre nem került dolgokat csinálhatnak – ■■ karácsonyi szezonban aktívulok ■■ szolgáltatás.

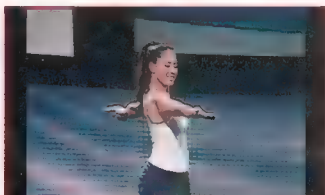
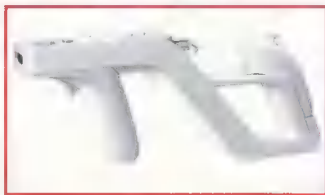
A show-nak lassan vége és az E3 előtt jó előre beharangozott Wii hardveres hírszög sehol, vagy talán ■■ Wii Zapper lett volna az? O nem, jön az a nagy bejelentés, de egyelőre nem az, amire mindenki számított: nem a Wii tárolókapacitását kioldó merevlemez és nem is a DVD lejátszási képesség hanem egy... hogy is mondjam. Érdekes dolog. Vagy inkább bizzam.

Wii Fit. Azt hitte mindenki, hogy az elsődlegesen minijátékokat tartalmazó szoftverekínálatot és ■■ Wii Sports-szel véget ér a nagy „vonjuk be a még nem játszó réteget nem klasszikus játékokkal” mondat? O nem, ez csak ■■ kezdet volt.

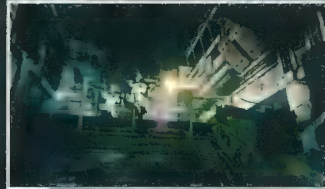
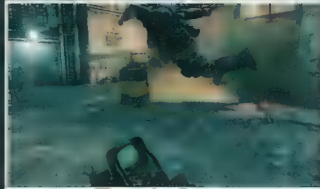
A Wii Fit egy külön megvásárolható hardveres kiegészítő. Úgy néz ki, mint egy digitális mérleg és hasonló is ahhoz, csak ■■ súly,

hanem egyensúlyt mér. Vezeték nélküli eszköz, amely előszörban testadatszára szolgál. A hozzácsapott Wii Fit szoftver 40 zenébe gyakorlatot, jóga és izommozgató feladatot tartalmaz. Amikor a játékos első alkalommal áll rá, ■■ szoftver egy úgynevezett BMI (testtömeg) értékkel szolgál, amely ■■ Brain Age-hoz hasonlóan jelzés a játékos fizikai kondícióját illetően. Ha a BMI túl magas vagy alacsony, akkor a felhasználó Mii-jének külme ehhez igazodik. Miért is kell ■■ BMI? Azért, mert a Wii Fit egyedi, ■■ értékhez szabott napi feladatlistát képes összeállítani, így tartva karban a vásárló fizikai kondícióját. Muszkliépítés, a nem szükséges zsírraktár leegesztése, és így tovább. Milyenek ■■ egyelő játékok? Nagyon ötletesek, lehet például facilitációt fejlesz, hullóhapp karikázni és hasonlóan más dolgokat csinálni. Igen, a Nintendo szereti az a jövő – a „csinálj pénzt mindenből” filozófiát követi Square Enix már gondolkodik is azon, hogy hogyan is lehetne szerepjátékokhoz használni. (Von egy tippünk: a következő FF-ben csak úgy lehessen GF-et idézni, ha a játékos bal lábán álva egyensúlyoz, a jobb kezével megérinti az orrát miközben a győzelmi indulót dudálja.) Aki nagyon Wii Fitet-ni akar, egyelőre kénytelen várakozni, az anyaoországból már 2007-végén, hozzánk még talán jövő nyáron jön.

Ezzel vége is ■■ parádénak – öröm volt végigutálni és írni róla, de még annál is nagyobb élvezet volt a reakciókat olvasni. A Nintendo már tavaly is megosztotta ■■ közönséget a Wii-vel, de a Wii Fit-vel végképp kettéválasztotta a tengeret. Ez lenne a videójátékok jövője? Ez ■■ Wii gerince? Persze, ■■ van ■■ új Metroid és ■■ Mario, de látva, hogy milyen minimális figyelmet kap a játékoscentrikus projektek zöme... nos, ■■ Wii sorra a decens szoftverfejlesztőktől tekintetben egyértelműen ■■ kölsős fejlesztéseknél mölt.



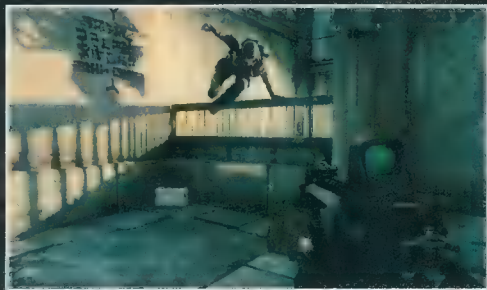
killzone 2



H... faszított...
nem...
-az ide E3...
nok...
hiszen...
a...
mint...
perces...
a...
nem...
nem...
K22...
asz...
szerepet...
a...
g...
időző nem...

urban...
Mivel a...
ezért a...
gy a...
A...
a...
is:...
kuszáló...
A...
az intenzív...
n...
ez...
korlátozott ideig...
felek borítása...
a...
2...
fizikai...
és...
m az, amire mindenki...
előre...
2...
várak...
Ugy...
Molnarstorm...
en: a...

lett, de nem...
nem úgy, mint a Killzone...
az...
a...
de sikerült azt...
az a...
mozog...
és...
az...
kalona a...
előre...
na, A...
számára...
de ez...
az...
állítva...
az az...
tartalmaz...
az az...
kredit...
re a...
és...
2, de...
van meg a...
talált izellő...
NAGYON...
az...
es...
mert az volt...





metal gear solid 4



kösz és a katonák egymást püfölte áldoznak az anarchia óráján. Most akkor mi is van...? Mielőtt a kérdés megválaszolására kerülné, felvilágosító és a szakosított végző szekenciára, csak most négyezer hosszabb kiadásban, minden idők legjobb videójátékba oltott jeleket mutatva fel. Ráadásul a Vamp – igen, a Vamp! – egymást csipkés hosszú-perszent és valami olyan emberként korrumpál, amelyre még teher van például. Leírni lehetetlen, ezt egy szívet LAINI kell: tessék előírni az 576 Konzol online felületre és kéri megtekinteni, többször is egymásután.

Eddig minden szimmetriát, miért is kéne megosztott táborral beszélni? Azért, mert az E3 után nem sokkal a Konami végére a konkrét játék-

ismemeltatta egy bő negyed órással a demonstráció keretén belül. A játék pedig... nos, sokat változott, pedig nem feltétlenül olyan, annak ellentétben, hogy a MGS játékmotorjának kiváló. Kiváló, de negyedik alkalommal megfigyelték a gyengéjét: erről pár sorral lejjebb. A teszt első körben a Snake szemére csatlakoztatott eszközt mutatta be, a "Solid Eye" elnevezésű funkciója egyfajta hőérzékelés (?!), de használható kóvacsoként is. Egy kisebb járatcsoporthoz közeledik, így az újfajta camouflage rendszer is teríték: kerül. Az MGS3-tól eltérően nincsenek különféle ruhák csak egy darab, az viszont képes újabb és újabb külsőt öltetni. Első körben például egy szobor mintázatát veszi fel, Snake szépen letérít és mit szűnik, a himbagyúval ragadja meg a közel készült emberkeket, új elemmel gazdagítja az összképet. A trükk bevált, ellenfelek nem vesznek észre semmit, Snake az új gőnyedező mozgással nekifut, a közelben lévő lépcsőket, hogy bemutassa új képességeit. Több is van kapaból: először a kontextus érzékeny kom. Mit is jelent ez? Ha egy interakcióra alkalmas tereptárgy a közelben van, elég egyetlen gombot lenyomni – az az egy gomb pedig fix, tehát minden tárgynál azonos, így az irányítás kissé leegyszerűsödött. A másik újdonság szintén a ruhához kapcsolódik: ha Snake nekifut a falnak akkor a fal mintáját veszi fel és öltöztet, ha a padlónak a padlót, és így tovább. A dolog azért kissé szánít, mindegyik oda vagy oda, ha a padlóból egy nagy emberkegypus meredezik ki, azért azt illene észrevennie még egy vak katonának is: de ez még helyell-közlel lenyelhethető. Az viszont már nem, hogy ezzel együtt a mesterséges intelligencia vagy egyáltalán nem fejlődött, vagy a demo a legacsonyabb nehézségi fokon futott: Snake úgy lopakodik egy katonához, hogy gyakorlatilag annak látóterének bőven a közepén flangál, felgondol, felleg szembe – de a katonák csak áll, mint a cövek. Ez sajnos nem egy alkalom, a demonstráció alatt sikeresen szét lehet kapni egy két lábú álló csapattal pisztolytűzrel, így az egymástól két méterre álló páros eleiben maradt tagja észre sem veszi, hogy elpatkolt a társa. Legálább a mozgásröpreptör-



bővült, az alapvető mozdulatok látványosan simábbak, realisztikusabbnak kerülnek megjelenítésre, az olyan újdonságok pedig mint a hátán való kúszás és oldalra gúnyul remekül bővített a polettát – CGC esetén a leglátványosabb a motózás és a ferri mini szersz megfogadása hatástalanítás céljából. Hatatos.

Hatatos, az új nézethez hasonlóan – a vállközli kamerakódással minden eddigienél könnyebbé és felhasználhatóbbá vált a célzás. Szintén a harc lefektetését erősíti a Snakeból vendégcserező MK II, amivel a kúvákból kihozható ki egy jól irányzott áramtűzzel bármelyik ellenfél, legálábbis addig, míg kitart a szűkre szabott energiatartalék.

Habár a alapvető játékmotorhoz köthető elemek sejtetik, de az MGS4 más, mint az eddigi epizódok: sokkal monumentálisabb, jóval akciódúsabb – és végre nem Snake áll a középpontban. Az MGS4 világa önálló életet él, ahol folyamatosan harcok dúlnak a kettő plusz egy frakció között, függetlenül attól, hogy hősünk épp hol van és mit csinál. Az MGS4 más, mégis ugyanolyan, mint a korábbi epizódok – az összkép felismerés, csak itt, de a grafikus oldalon is. A játék maga festően néz ki, ehhez kétség sem férhet, de azért nem mentes a hibáktól – a legnagyobb baj a leglább következő generációs játékok utalására "műanyag" hatás, ami itt leginkább a karaktereknél mutatkozik be. A leglábbjabb úgy néz ki, mintha épp most hagyták volna el a fröccsöntő gyárat: irreálisan csillogó bőr, tömör hajkorona és gyatra arcminik.

De az MGS4 ettől még MGS4 maradt: minden idők egyik legjobb játékmotorának a játék szíveti millió befektetés kap, ennek pedig már épp ideje volt: most már egy kérdés maradt. Mikor jön? A legkésőbb 2008 tavaszi Japán megjelenés fixnek látszik, de a Konami megint átjósztja a szakosított hős hónapok európai csúszást, akkor a széria rajongói kénytelenek lesznek még bő fél évet várni.

E a furcsaságok E3-a volt: a messze nem először sikerrel számolt a Call of Duty 4 tarolt, és új Burnout gyengítették, a mindig bizonygatásos domináns Metal Gear Solid megosztotta a nézőket, a sorozat két évtizedes története során először. E3-at vámi mindig is jó dolog volt, mind játékok, mind szerkesztői oldalról. Újdonságok sora, három plusz egy napos masszív médiatárhajtás, a teljes 2007-as kiadást egy helyen, egy időben, kipróbálható formában. Az E3 a az esztendő első egyet jelent az új Metal Gear Solid trailer nyitásával. Ez a kiállítás, ami a leglábbak számára évről évre arról szól, hogy Hideo Kojima milyen újdonsággal lép elő. Újdonsággal, de játékok fronton hisz tudjuk, ha egy üzlet egyszerű beindul akkor nem lehet megállítani – a Metal Gear Solid pedig a PS1 korszakban beindult, a székér azóta folyamatosan száguld előre de a kerekék már kapnak és ennek meg is vannak a jelei.

Metal Gear Solid 4 trailer volt, meghozza – is okáimny: egyáltalán nem okozott akkora meglepetést, mint a kúvába MGS2-es animáció, de ennek a résznek nem is kell okkorról robbantania, még ha szintén a generációváltás utáni első epizódról is van szó. Az MGS4 trailernek most már arra kellett fókuszálnia, ami eddig csak szórványosan került tükörre: úgy hívják, hogy történet. Szóval, ha úgy jobban letezik – a hatalmas sága egy újabb fejezete, amely talán végre lecapa az egyre inkább ellentétlenül húzóztó igazoláson. Ha egy szóval kellene jellemezni, akkor az mindenképp a "kösz" lenne. Snake egy katonáknál tömött tábor közepén lopakodik, felhúzik Meryl, Hideo Kojima neve, aztán megfordul a hosszú fehér hajjal alak: Liquid Ocelot. Liquidet is utolértek az évek, de egy korára szinte semmi változott: hosszú dialógus, majd végén, Lescap a FOXDIE vírus, mindenki a porba hull, hajdalmakkal kezd, majd a égből kis Metal Gearok kezdenek polyogni, tömegével, aztán kőre a



civilization: revolution

Több éves vágyakozás, halvány remény-sugárak és alaptalannak bizonyult playtyák után immár hivatalosan is a konzolok felé kacsint Sid Meier PC-s alapvetése. A másfél évtizedes történelmmel rendelkező **Civilization** sorozat nem az első alkalommal teszi tiszteletét más platformon, de a **Revolution** nem a kurrens PC-s felvonás átirata: teljesen új, kizárólag konzolokra létrehozott epizód. Nem is akármilyen – az alapokat megtartja, az eredetileg erőltetett hasonlító, de mégis teljesen más körökbe osztott stratégia, a Revolution az alapfelkészülés egy lecsupaszított, jóval közérthetőbb variációja. Mi is a Civilization? Dióhéjban: a teljes emberi civilizáció története interaktív formában. A játékos az emberi civilizáció hajnalán kezd, városokat húz fel, országát hoz létre, folyamatosan fejlődik, míg el nem éri a modern huszonegyedik századot. 16 választható civilizációs sajátosság stílusú épületekkel és egyedi bónuszokkal. A játékok például remek

pluszokat kapnak a tengerhez közeli városok után, ugyanezt az egyiptomiak a folyó mellé felhúzott kolóniák után kapják meg, de bizonyos bónuszok csak a történelem egy bizonyos intervallumán belül aktiválódhatnak. Persze az élet nem ilyen egyszerű, nem csak a rivális civilizációk, de a tájat járó vad barbak is komoly veszélyt jelentenek a közösségre: barbárokból rögtön három van, szintegy egyedi képességekkel és sajátosságokkal. Segítség jöhet az egyes területek tanácsadójától, megjelölve azon nácikat, akik épp sebezhetők, vagy épp szövetségre alkalmas feleket vonhatunk fel. A Civilizationben a területművelés és a fejlődés elsődleges gyveze a harc: a Revolutionben minden egység tapasztalatot szerez, szintet lép és akár egyedi módon fejlődik tovább. Példa: a római légi baktól kezdveben szandálban, egy szál karddal felszerelvek moizsroznak, de velerán stóbusz eleve már komplett pajzs mögé rejtőzve vóghatnak bele a nagy mészárszabba.

Az újabb és újabb korok elérésével az egységek megütközöl fejlődnek, így komoly mikromenedzsment nem kell aggodni. Az átlag 3 órás meccseket megnyerni nem csak harccal lehet, a Civilization ismeri a diplomáciát, a gazdasági és az úrkutatósi győzelem is, így minden réteg számára remek szórakozást nyújthat. Az egyszemélyes móduz mellett a Revolution erős többjátékos lehetőségekkel is felvanulva. Online maximum négy játékos lehet egymáskor, a PC-n már ismerős körökbe osztott móduzban. Opcionális videó és hang alapú kommunikáció, két játékmóduzat, leaderboard támogatás. A Revolution toronymagasan az eddigi legszebb epizód, teljes 3D-s terepén minden következő generációs featurót megváltott – ezzel és a részletes multiplayer móduzok háló a szavatoszággal sem lesz baj. A Revolution mindenképp roppant ígértes játék: 2008 tavaszán ki is kerül, hogy mennyire, PS3-on, X360-on egyaránt, pár hónappal később pedig már Wii-n is.



gran turismo 5 prologue

Kissé kinos, de a széria ismeretében érthető, hogy az 85dik Gran Turismo még mennyit várt magára. A Yanchi vezette Polyphony-kón már jó régóta a parkolatlaj az úrbizott felvonást, és az E3 után biztosít vált, hogy még egy darabig ott is marad. Tavaly kipróbálható móduzban, a GT4 kissé felszakozott hibrid verziójával volt jelen, idén viszont már tényleg a GT5 formálódásának egy szakszos kéréte magót – és ősszel kérieti is fogja. Készül a **Gran Turismo 5 Prologue!**

A Prologue se nem egészen demo, se nem egészen teljes értékű szofver, valahol a kettő között helyezkedik el. Kis izetűs a végleges játékból, de balti forgalmazásba kerülő (P) móduzban. A tartalmi oldal ehhez illikszedik: a végleges és még mindig lenyűgöző kínálatból 50 autót és 50 versenypályát vonultat fel. Kevés? Nem igazán, főleg, mert az 5 szaksz 10 külbőző variációban tálalható, ez pedig a vezetés szerelemseinek jó időre remek kihívást és tartalmat biztosít. És ez még csak az offline, a Prologue az évék óta áhitozott és érthetetlen

móduz eddig ki nem adott online opcióba is betekintést nyújt. Kétféle, csupán a kommunikációban eltérő játékmóduzat (hang alapú diskuszus az együkben), maximum 16 autót a pályán – offline és online egyaránt.

Tavaly hatalmas felzúdulást keltett a Sony által protezsált „csak a játék vázát veszed meg” balban, a többi pedig majd pénzért, egyenként letölthető” modell, ami szerencsére jó gyor- elvételre is kerül, de ez nem jelenti azt, hogy a pénz ne játsza szerepet a játékban: virtuális valuta ez alkalommal is lesz, mely a megnyert versenyeik után jár. Mire használható a bankot? Csupán körben például új szakszok vásárlására, na meg persze a jól megszokott autókolekció is ebből a keretből nővelhető. Lesz persze tuningolás is, csak épp a Prologue verzióban le lesz tilva. Jó pont viszont, hogy a felzúdulozott bank-számla a későbbi GT5-be átcipelhető, úgyhogy az elért eredmények nem vesznek kárba, a Prologue megvásárlásával a majdnem GT5 tulajdonosok némi előnyvel vóghatnak neki a világ nagy futamának, mind a teljes értékű fizikát és vezetői

dinamizmust felváltató professzionális, mind az ezekből kissé visszafogottan gazdálkózó s így a zűléfoltoknak remek alapot nyújtó normál móduzban.

Elméltetleg ősszel startol a Home pont, a Prologue pedig elsőként kamatoztatja a Sony sajátos MMO hálózati – a virtuális apartmanból közvetlen járat vezet a Prologue univerzumába, míg a Prologue-ból azonnal át lehet ruccanni az otthonba. Ennek jelenleg nincs túl nagy jelentősége papiron, de csak látszólag: a saját profiláddal való kapcsolkapsola már más a helyzet. A My Page szolgáltatás révén teljes értékű információ-magot a rendelkezésre minden egyes játékról: milyen autók pihennek a garázsozban, milyen időt futott egy-egy adott pályán, vagy éppen kikkel át közvetlen kapcsolatban. Teljes barátsárlis, részletes statisztika – látványos és hasznos újítás.

A PS3 Prologue jelen állás szerint valamikor idén októberben száguldbé be a boltokba, legutolsó információink szerint Japánban és Európában is egyidőben. A fejlesztők 1080p felbontást ígérnek.



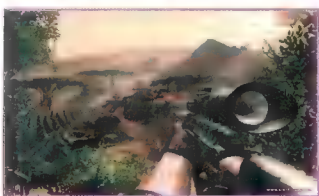
Újrek



Mivel az idei nyár egyszerre két kiállításról is szól (a július közepére át transzportolt E3 miatt), így most egyszerre két kiállításról beszélhetünk. A másik rendezvény természetesen a James Convention, mely ismét, most már abszolút hagyományosan, és Európa legnagyobb videójátékos témájú rendezvényeként augusztus végén kerül megrendezésre Lipcsében. A játékok között legérdekesebb cimenek – az újdonságokon kívül megpróbálunk szóra az anyagokra (is) koncentrálni), melyeket volt szerencsénk személyesen kipróbálni – a puding legjobb próbája még mindig és, mi pedig szeretünk kóstolgatni.

Keszűk talán egy nagyon friss játékról, a Far Cry 2-ről. A Far Cry előző részét nem az eredeti alkotás Crytek jegyzi (ők most Zyent fejlesztették), a játék a francia Ubisoftnál maradtok, így az klónozik rajta, házon belül. A folytatás jelentősen elszakad az előzőtől, a trópusi sziget és a mutatók s múlt, sőt, az első és az „nem számozott” folytatások közt is látható sehol. A helyszín ezúttal Afrika, egy apró, polgárháború sújtotta ország. Később ide érkezik – és mi választhatjuk meg a személyét. Tucatnyi zaton – pontosabban szökecs – áll majd rendelkezésünkre, akik nem csak kényeztetnek, hanem képességeikben is különböznek fogynak egy-egy nappal. Az első Far Cry játékmotortól teljesen megváltozott lináris játék, ahol a nagy, nyitottabb játéktér ellenére meghatározott külső- és belső-ellenőrzés van. A Far Cry 2 ennél jóval nyitottabbra épít. Adott egy masszív, óven négyzetkilométeres terület, szavannák, szavannák, különféle településekkel, ellenes és baráti katonai bázisokkal. Itt kell missziókat végrehajtani – a fő szatiráló persze itt is költött viszonylag, de a küldetés jó részét saját belátás és kedved szerint szabályozhatod. Zsákbólként természetesen a zónák között, és a megszerzett pénztől függ majd a kifizetés is, nem mindegy, hogy milyen felszereléssel indulsz a háborúba.

Az általunk látott (a világon elsőként Lipcsében élőben prezentált) misszió járműszerszással indul – nem városrassal, szerzés, hűsünk egy ellenes falcsúba rohant be, lecsapott egy őrt, hátráltat becsúszott egy terepjáróba, és uccu neki, menekülés. A járművel a fejlesztők a mesterséges intelligenciát mutatták be: az őrk egy darabig lövöldöztek utánunk, aztán ahogy távolodtunk, a nyomukba értek, megfigyelték nem gyalogoltak, hanem szintén kifizetés jöttünkkel haza. Egy darabig az űn üldöztek minket, aztán beszünttek egy újabb helyre – itt emberünk véletlenül nekilente a járgány egy bodega falának, így gyalogoltak val kénytelen folytattak, és szembeszálltak az üldözőkkel.



A Kizharc igaz, kaptuk, durva hangulattal bír. Az ellenfeleink páncsokat öltöztetnek egymásnak, idegesen kutakodnak a házak között, és ha lövöldözésre kerül a sor, világosan fedezékbe vonulnak, megfelelő pozíciókat keresve. A szorult helyzetből kiérve átsétálnak egy füves-fős területre. Újabb fejlesztői beavakozás: felgyorsítottak az időt, látva a huszonegy órák éjszaka alatt egy percben – nap valami elképzelésben gyönyörűen, a lombok között át-szűrődő, azokat aranybarnára festő fény sugarak kíséretében bukott le, aztán emelkedett fel újra a horizonton.

Annak ellenére, hogy a Far Cry 2 még bevalton pre-alpha (magyarán szóval: nagyon korai) stáhusban leledzik, már most piszok jól néz ki. A szavannán állatoknak riadnak fel a közeliedünkre, látunk futni antilopokat, és látunk működésben a FCZ gyönyörűséges időjárás-szimulációját is. Ez utóbbi valami egészen elképzelhető: először lassan besötétül a nap, a felhők feljönnek meg, aztán fölmelegszik a szél, és viharosra felkavarodik. A kiterjedt hullámzik, a fákra águk törnek le (itt) a szél erejéből, ezeket cipeli magával a vihar. Gyönyörű, na, ilyen hangulatos rossz időt játszani még nem nagyon látnunk (na jó, egyáltalán nem látnunk, szuper munkát végeztek a fők).

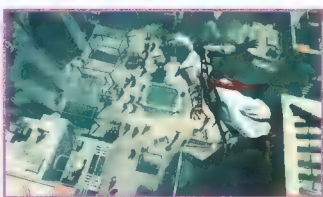


A prezentáció záróakciójaként egy katonai bázis elleni támadást nézhetünk végig. Az omögys durva Kizharc itt különösen bekeményedett, emberünk rakétákat eregetett, és gránátokat dobált. Az egyik nagyobb épület lángra kapott, a hábo traktusa felrobbant, az egyik fal összedőlt, aztán a tűz átértett a szomszédos településre, lángra kapott néhány fa is – mindez szimuláció, nem előre lefoglalt esemény. A fejlesztői ígéretek szerint egybeként igazgy: verapozint áll majd rendelkezésünkre a végleges verzióban, több mint harmincéves gyilkos eszköz közül választhatunk.

A Far Cry 2 volutior 2008-ban fog megjelenni, Xbox 360 és PlayStation 3 platformokra.

Ha már a Ubisoftnál tartunk, nézzük meg a kiadó másik nagy siker várományát, az Assassin's Creedet. A játékból eddig rövidke trailerrel láthatunk, az E3-on és Games Convention-on került az első gameplay prezentációra is – azaz jött derül ró, hogy mitől is szál a minőség isoppant érdekfeszítő koncepcióval bíró „közönséges bértyűk” játék. Gyors felszárkózást azoknak, akik esetleg még nem hallottak volna róla: az Assassin's Creed a tizenkettedik század alkonyán, 1191-ben játszódik, egy Altair nevű bértyűköt alakoskodik benne, aki... ehhem, igen, szóval

bértyűk, egy illuzozos szervezet tagjaként, leginkább rosszemberként. A játék legfőbb erénye a teljes szabadság: kapsz három korabeli (közéleket) nagyvárost (Jeruzsálem, Akko, Damaszkusz), szépen lemelelve, szabadon eresztetnek benne, megfigyelték a közönséget, a végrehajtás mikéntje pedig teljesen rád van bízva.



A prezentáció egy komplett bértyűk-missziót mutatott be. Hűsünk egy templomtól üldöget, aztán levette magát – ahol galambokat lát, onnan ugortat, mert a földön mindig vámi egy gyászszékkel. Így – ittől ki a nyakadnak, meg egyrészt kénytelen becsúszni. Altair másodát egy kicsit a kőnőben. A kőnő nem csak a moztusát és a hangulatot szolgálja, hanem a rejtezködést is: ha nyugton maradsz, egyáltalán nem észlelnek, nem ugrobórlás, nem lövöldözés, elháríthat benne – és az esteleges üldözést szeme elől is. Hűsünk elérte a célpont (egy robuszta kereskedő) házá, és itt rögtön problémákba ütközött – jelszél jött darab orv, akik a bejáratnál őrszolgáltak. A fejlesztők itt bemutatnak az eltérő megközelítési lehetőségeket: elő nagyon gyilkoskós kedvében



van, kardot ránt, és nekironthat az őrknek – és a működik, bár kissé egyszerű dolog. Aztán megvárható, amíg az egyik őrt elvándorol a többiektől, a hábo mögé oszva lezúrtathat a kezére szel pengétől (a bértyűk azok egyik úja hírnök, ide „ugrik elő” a rejte pengét, aztán a felhoz lassúba beugrik a kőnőbe). A többször persze észreveszi, hogy valami nincs rendben (a földön fekszik a cimborájuk) elindulnak letek, te pedig az akadémiához szal, pár, éppen arra halad a szerzetes közé bejűjva bejűjhat, s épületbe. A homokid megoldás: akrobátika. Altair Perzsis Hércsejt



megszegyenitő módon közeledik a háztétlőn, és gyakorlatilag bárhová képes felmászni, a legmagasabb épületek tetjére is – nem Pénteken, minden mozaikotátvar készüléseket, fogadkozódást kap. Szóval keresel megvalósulást egy megfelfelfűlő ötletre, és már mehetsz is bárgyúlni, de ahogy az egy gyors animációból látni, a rosszember is is ártékelt vette körül magát, Most már Niny leg jéhet a harc: roppant látványos, legyerekezőkös, ládázódó, ríposztós küzdelemmel van szó, nem simpa csapkodásról. Ha végzetl az ártékelt, jéhet új üldözés: a kereskedelmi megfelfűlő, jé pedig üldözés. Az üldözés a játék egyik legdinamikusabb része, olyamit sekk elkapzani, mint a legutóbbi James Bond film elején látható akciójelenet, amikor Bond a fél városban keresget a lila a lila sötét nyomában – ott is, és az Assassin's Creed esetében is a szabad futás, azaz a „parkour” inspiráló a készítőket. Alair utó- lért a kereskedő, és végzetl vele – mivel egy piacot közepén történt a dolog, ismét megfelfűlő kellett, ezúttal a háztétlőket választotta menekülési útvonalnak – a misszió akkor ér véget, ha épségben, az üldözés lerázásával visszajut az bárgyúlkosok főhadiszállá- sára. Ilyen az Assassin's Creed – továbbra is nagyon ígéretes. A fejlesztők elárulták, hogy nem csak a városokban, hanem a városok között is lehet majd közlekedni (akár látódnak), és lesznek olyan missziók, amik itt „vidéken” játszódnak. Amirel viszont nem volt hajlandók beszélni, bárho- gy is foggattuk őket (nem csak mi kérdeztük meg tifeleképpen, hanem szinte mindenki): miért veszi körbe kékes ragyogás a kijelölt célpontokat, miért olyan futurisztikus a játék interfejsze, miért jelenik meg mátrix-szerű elmosás, tép- tet odaszor néhány karakter körül? Szimuláció? Látogatás? Vagy ahogy egy japán kollega feltételezte: cyborg a játék? Állítgató egyik sem, a választás novemberig kell várnom – Playstation 3-ra és Xbox 360-ra jön a játék.

Az E3, és talán még inkább a Games Convention egyik legkel- mesebb meglepetése a **The Simpsons Game** volt. A játék bejelentésekor sokan legyintettek rá (bevalljuk őszintén: mi is), miszerint ez bizonyára egy újabb rákabarát lesz (a Electronic Arts-t), még mindig nagyon népszerű rajzfilmsorozat, és a nyári mozi- zmus sokas gyors megcsapolása, egy butácska ugratógép köntösbe bújtatva. A most látható alapjain egyáltalán nem így áll a dolog, az EA kemény energiákat fektet Simpsonok interaktív kalandjába, és köv- lő koncepciót tartott alá. A koncepció pedig: játékosokként, a rajz- filmsorozat stílusában, humorával, és szereplőivel, köztöletesen illesz- kedve a Simpsons világába. A parodizáló játékok skálája jó széles, kezdjük talán a Medal of Honorral – na, ki találja ki, hogy ez mit parodizál? Nagyon nehéz volt, a Medal of Honor. Az epizód tar- talmá szerinti Mr Burns lelép egy rakat értékes festményre, Bart és Homer pedig a fél világon keresztül üldözt, Franciaországtól egés- zen Dél-Amerikáig. A franciá polgá tiszta Mrt, Simpson nagy- póp



hangosan szítja a magukat megadó franciákat, Bart és Homer pe- dig lehezt zászlókat gyűjtöget az ablakból – a megfelfűlő pillanatok- ban belőtt, egyenesen a MoH-ból átemelt zenékkel, kifigurázott he- roikus jelenetekkel, és nagyon jó poénokkal. Ott van az a Show- of the Colossal Dinosaur epizód, melyben Lord Lard, a hatalmas fark-reklámfigura fenyegeti a várost – a Barttal kell legyőznünk, megtalálva a gyenge pontját... azaz jó kis Shadow of the Colossus paródiát láthatunk. Számos játék területre kerül egyébként, a Grand

Theft Auto-tól a Wolfenstein 3D-ig – minden epizódban más karak- ter (általában karakter-páros) irányítunk, a játékmenet epizód- kenit különböző – az alapokat általában a platformer-akció jelenít, de coverokkal, és sok egyedi ötlettel. A karakterek az eredeti szí- nészek hangján szólnak meg, a párbézsédek pedig a sorozat írói kvették el – őket külön megkérték, hogy nyugodtan eresszék el magukat, minél vadabb, annál jobb. A The Simpsons Game egy első blikkre egy nagyon jól összerakott, az alapanyaghoz híj, azt ügyesen digitális formába öntő játéknak tűnik, jópata rajzfilmes grafika – érdemes lesz rá odafigyelni október végén. A nagygyé- peken (PS2, PS3, X360, Wii) kívül készült belőle szoboralkozos ver- zió is – Nintendo DS-re és PSP-re.

Újabb s-betűs játék, de finoman szólva más stílusban: **Silent Hill 5**. A Kanami jó sokáig halogatta a bejelentést, a rajongótábor már majd egy éve frászban van, hogy hol kész a várva-várt következő generációs epizód – nos, itt van. A fejlesztőcsapat változott, a so- rozat érdekes módon kikerült az eredeti japán silent-brigád kezzei közül, és ötvándorolt Amerikába, a The Collective karjaiba. A lépés



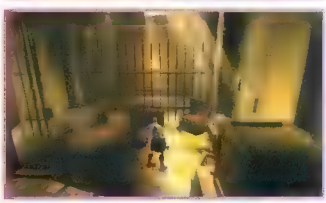
kissé furcsa, a Collective az utóbbi időben inkább rossz (Da-Vinci kód) játékokat hozott tető alá, mint jókat, viszont van egy másik, nagyon ígéretes horror-projektjük is (a Harker), szóval nem biztos, hogy rossz kezekbe kerül az öökös SH. Az új rész körül elég nagy a tiltakozás, mi azért összegerberebbiztunk róla némi információit. Az öökös epizód főhőse egy veterán katona, Alex Shepard, aki éppen egy kórházban lábadozik, amikor furcsa látomások kezdik el gyö- kőzni, azt sugallva, hogy árcse veszélyben van. Eppen ezért ha- zutér szülővárosába a családjaé, ám odárra azt látja, hogy



testvére, illetve édesapja elhunyt, a várost pedig különös kód lepte be. Innen pedig megindul a rémálom... Mint látható, az öökös rész nem Silent Hillben játszódik, bár állítgató oda is eljuthatunk majd egy rövid időre. Az új részen úgyjogyzódnak a harcand- szert Alex katona, jobban bánták a játékosokkal, és jaban ver- rekszik (állítgató alapoztunk kombokat is bevetünk majd), mint az előző. A fejlesztők ennek ellenére kiemelik, hogy ezek agában sincs szimla akciójátékot faragni a Silent Hillből, csupán a harci szereket dinamikusabba tenni. A játék alatt futó nextgen techno- lógia magas szintű fizikai modellezést tesz lehetővé (a népszerű Havok fizikai motor licenellek hozzá), és ezúttal különös figyelmet fordítanak a sebék-szerűltek minél látványosabb megvalósítására is. Az animációk terén szintén újított próbál a csapat, a korábbi kézzel animált szereplők helyett minden karakter – nem csak a főhős, hanem a szörnyellők és egyéb rémségek is – megkapja a jól megérdemelt motion-capture kezelést, vagyis optikai mozgás- rögzítést alkalmaznak a kívánt – a korábbiál élethibb – hatás el- érése érdekében. A sikeres Silent Hill moziifilm nagyban inspirálta a fejlesztőket, egyes dizájn-elemekket (például a növények kinézetét) egy az egyben onnan emelték át. Plusz: minden addigigél félelme- sebb-közeli ígének. Ami változott: a sorozat producere és zene- szerzője továbbra is a legendás Akira Yamaoka lesz.

A Silent Hill 5-nek pontos megjelenési időpontj meg nincs, va- mikor 2008' őli a premier helyén, Playstation 3 és Xbox 360 célp- latfomra.

A Sony konferencián külön nem mutatták be, de mind az E3-on, mind a Games Conventionon játszható volt a **God of War: Cha- ins of Olympus**, vagyis a God of War PSP+ előzménye. A szor- nól nem ártótlak ki további részleteket – a játékot viszont alaposan ki- próbáltuk. A demópolgá mórteset csatolva nyit: a háttérben több hogy lávi egymást a háborús tengeren, s emelőkben pedig Kratos szeleltette az ellenfeleket. Először a grafika képzest el: majdnem ugyanolyan jól néz ki, mint PS2-n, és ha figyelembe vesszük, hogy a két God of War lazán ott van a kettes PlayStation grafikai csúcs- kalmozási között, akkor... mondjuk azt, hogy elkepeztük, amit a PSP-ből láthoztunk. Mivel a játék elején járunk, egyelőre csak Kratos láncos pengéi, és néhány alapoztunk kombok láttatunk látnak. Az irányítás a harc teljesjén meggyezik a PS2-n megszobban látottakkal, s egyetlén különbség a második analóg kar hiány,





de mivel ezt a GoV amúgy is „csak” a félregidőrele használat, viszonylag könnyen tudták pótolni – a két felül-vált-pomp nyoma tartásával), és az analóg kar elmozdításával túl kivitelezhető a mozdulat. Az első ellenfeleket legyűrve lejutottunk egy kisebb helységre – az ismét ládából energiát töltöttünk, aztán egy méretes külső színtörténeti falon – lélekben felkészültünk az első boss-küzdelmére, ami be is következett, csak éppen nem olyan formában és módon, ahogy azt eredetileg elképzelük. A külső színtörténet ugyanis városlátvány felálló egy, a szemből látszó falat a jobboldali keresztszerűsítés sarkányait (vagy legalábbis a sarkányfázisokat) némi kiterjesztéssel, és itt indulhatott a küzdelem... ami a GoV-vel megszokott módon ellenfel légyengítésével kezdődött, és egy többfelcsúszs nyomd meg kellett időben a megfelelő gombokat” szekvenciával végződött – nem teljesen, mert a dög nem pusztult el, hanem elmenekült. Kévtől, megoldottunk pár próbát puzzle-t. Levittünk tucatnyi ellenfel, és ismét kiértünk a szabadba, csak hogy lássuk, miként tombol a városlátvány a sarkány komo, és... végezt el a demópályát. Nagyon-nagyon tetszett, amit láttunk, és a GOD God of War, nem valami büthi, szebbkonzola kurtán-furcsán átérzésekkel verő. Ha a színtörténet rendben lesz, méltó folytatással (azaz: előzményekkel) bűvöl a már amúgy is példás színtörténet. Sajna 2008 elejéig kell várni rá...

Váltunk ismét platformot a **SoulCalibur Legends** Nintendo Wi-re érkezett. A Namco nyár elején bemutatója egy PS3 / X360 páros becéző **SoulCalibur IV** is, de csak egy rövidke teacup formájában – sem az E3-on, sem a Games Conventionen nem hozták ki belőle ennél többet, a lester meg annyit áruolt el, hogy a néi karaktermodellek a szokottal is bővebbek lesznek – azaz



gyakorlatilag nincs róla érdemes infó, ahogy befut ilyenek, azon nyomban visszatérünk rá, a 2008 második felére időzített megjelentés amúgy sem mostandóan esedékes. Foglalkozunk inkább a japán kiadó márká, Wii-változatú **SoulCalibur** játékaival, a Legends-szel. A SC Legends érdekes jött, mert szokatlan a hagyományokkal, és nem a hagyományos „egy az egy ellen” küzdelemmel kínálják a rajongóknak, hanem többszereplős vagdalkozást – vagyis a Legends klasszikus vagdalkozás akciójáték. A színtörténet jelenleg igen keveset



ludni, a jötték általánosság Siegfriedre koncentrált – még délelőz lovagkorában, a depressziós nightmare-periódus előtt. Az E3-on bemutatott demópályán hűsünk és kísértők, Misurugi egy egyiptomi piramisban (jók, nem biztos hogy piramis volt, de valami nagyon hasonló – legyen mondjuk sárkány, ha a szimpatikusabb) vágókat keresztes magukat, ellenfelek lufjait aprítva fel. Az irányítás viszonylag egyszerű: a nuncsokkal mozgás, a Wimate-tal pedig vagdalkozás. Az ellenfelekre rálokalkozhat (de szép magyar szó, de a jötté eszenbe jött), azt a jötté egyébként automatikusan, és viszonylag intelligensen végzi, ha nem tetszik, amit csinál, és magad is változathatsz a becézőt ellenfelek között az A gombbal. A durvább támadások elhívását a C nyomva tartásával (ez tulajdonképpen a rendes SoulCaliburokból is ismert Charge) tudod eszközölni – feltöltöd magad, és utána a Wimate-tal nyomod a megfelelő mozdulatokat. Vagdalkozás közben egyébként bármikor válthatsz a két karakter között, melyet stratégik kidolgozásra lehet nyitni kaput. Végül: fejlesztés igények szerint nem csak két játszható karakter lesz, több klasszikus SC hős is felüljön majd a játékban – így a külön megerősítették. A Legends aáltalán alapján decensnek tűnik, a grafika nem kiemelkedő, de rosszak sem rossz – az élvezetességét nagyon befolyásolja majd az év végén megjelenő fejlesztés verzióban található pályák száma és változatosága – ha sok lesz belőlük, és nem ugyanarra – némára épülnek, szívesen ütnék le elé egy kaszabonl.

Máradjunk még egy kicsit a Wi-nél: több publikáció is a Games Convention legújabb Wi-játékának választotta a **Mario & Sonic at the Olympic Games**-et. Talán nem véletlenül: a jötté a bejelentésekor sokakban kellet csalódás [EBBEN a sportjátékban



szerepel együtt először a két legendás karakter, miért?], a többség igaz, párás platform várt volna, ha már összeeszereszt Mario-t Sonic-kal. Ozintén szövege mi is sokkal jobban örültünk volna egy klasszikus ugrósjátéknak, de a jelenlegi felállítás... rossz, a jötté jól, élvezetesen használja ki a Wii speciális képességeit – jellel a mozgásérzékelés irányított. Nem szabad elfelejteni, hogy nem csak Mario és Sonic szerepel a játékban, hanem barátok és üzletlárák is, azaz ott a teljes, a korábbi játékokból megismert banda (jók és gonoszok egyaránt, a Bowser és Eganman pont úgy ott figyel a csapatban, mint Peach vagy Toads).



A Games Conventionon két sport volt kipróbálható a széles kínálatból: a 110 méteres gátútlas és az íjászat. A gátútlas a brutálisabb a startpályától előrelépése után vadul, dobszerűen kell rázni a Wimate-t nuncsok párosát, a B gombbal pedig ugrasz – akkor vagy jó, ha jó ritmusban csinálod, meghozza duplán – ritmusosan „vered a dobát” és a megfelelő időben nyomd a B-t. A íjászat ennél jóval találkozási megközelítéssel igényel, és nagyon érekes. A nuncsok maguk alá tartod – azaz a jötté megnyomod egyszerre az A+B párosát – ezzel helyezed fel a nyilasszót. Aztán felemeled a Wimate-t, és elkezdheted hódolati húzni – ezzel feszíted meg a hűrt – kívánt mértékben. A trükk: a céltáblán mozog egy piros kör, akkor kell lötnöd, amikor nagyjából középen van, és persze nekid is oda – egyszerre a középele, és bele a piros körbe – kell célzani. A nehezítés: közben figyelned kell a változó szélességre, mert az szintén befolyásolja a gólyaszerkezet kiállítását. A karakterek külön-külön tulajdonságokkal bírnak, van aki gyorsabb, van aki ügyesebb, és van aki erősebb – érdekes lesz megvitatni, hogy ki melyik versenyszámban indulhat. A Mario & Sonic nagyon jó máknak tűnik, és a többi „partijáték” ellenében itt egyedül – mondhatni – az egyed. Amerikai megjelenés 2007 novemberében, remélhetőleg hozzánk is eljut még az év vége előtt.

A Namco persze nem csak SoulCalibur fejleszt, jön tőlük sok más érdekes dolog is – mint például a PlayStation 3 exkluzív **Time Crisis 4**. A patinás fegyverpályozás lövöldés nyegyelő felvonása egy ideje már elérhető a japán játéktérkében (szerencsém volt játszani vele), a konzolos verzió azonban eddig váratott magára. A Time Crisis PS3-as debütálása van még egy szócikkhez hozzáadok is: vele egy időben, mi több, vele összehasonlolv érkezik a Namco fegyverpályozó-családjának új tagja, a teljesen HDTV kompatibilis (külön érzékelőkkel ellátott) **GunCon 3**. A GunCon 3 nem csak a kompatibilitási képességekben hoz újításokat, hanem a funkcióiban is két analóg kar találhatót rajta. Az meg lenné – kérdheted az olvasó. Azért, kedves olvasó, mert a Time Crisis 4 PS3 verziójában lesz öt darab FPS pályája. Mármost: olyan FPS pályák, ahol nem csak lövöldöz, hanem szabadon mozgogatsz. Jó, nem? A Namco amúgy még semmit – mutatott belőlük, de azért örülünk nekik.



Egyébként a játéktérmi verzió egy az egyben átiratot kapott, hasonló pályákkal és lehetőségekkel. Mik ezek a lehetőségek? Leginkább a fegyverválasztás lehetősége, ebből négyféle áll rendelkezésedre – az általunk próbált első pályán ebből hármat lehetett használni, az alap pisztolyon kívül géppisztollyal és sörétes puskával lovászodtunk, ezekhez jön még a kés, és gránátot is lehet hajigálni. Fegyvert váltani egyébként csak akkor tudsz, ha fedezésbe húzódasz, a konkrét akció (lovászolás) közben nem. Szintén új lehetőség a látszólag forgatás: lesznek olyan szituációk, amikor több irányból kopog a nyokadós az ellenfeleket, ilyenkor a fegyvert a képernyő szélé felé mozdítva fordulsz egyet, és viszonzóhadat a küz.

A grafika korrekt, de látszik rajta, hogy – mint kifejezetten PS3-ra fejlesztették – ennek ellenére kinéz úgy, ahogy egy átlagos következő generációs játéknak is illik néznie. A sztoriból – első küldetést végignyomva (egy iradaépületben lőttek halomra a rosszítukat) – sok derül ki, de később bizonyára lesznek benne csavarok – az első misszió végén feltűnő organikusnak mozgó bogárhímneg nem emberi ellenfelek későbbi bejegyzését sejtette. A Time Crisis PS3 változata a japán kiadó tervei szerint 2007 év végén kerül a polcokra.

Az E3-as Nintendo DS újdonságok közül egy szokatlan versenyzőt választottunk ki: a **Dementium: The Ward** „eljáratos” fejlesztők, a Renegade Kid munkája, és egy, DS-en kevésbé népszerű és elterjedt műfajban, a túléléti horrorok zónáitörőn próbál újat hozni. A játék elején egyedül börtén egy elhagyatott kórházban. A falakon macskák, vér, élő emberek nincs nyomra, és te sem emlékszel arra, hogy ki vagy, miért vagy itt, és honnan jöttél. A Dementium innen bontja ki az egyelőre gondosan titokban tartott sztorját: a fejlesztők annyit árultak el, hogy a kórházban köszlő számszámú zombiszárazteremmel egyfajta genetikai kísérlet kísérlet.

A Dementiumot a grafika jó emeli ki a nagy DS-en átlagból: teljesen 3D az egész, sajátösszűző nézőpontból játszódik, a kórház, a környezeti, a folyosók, a kísérteties körtemek mind nagyon pazarul vannak kidolgozva – a DS mértékével néve persze, de akkor is szép, még olyan élethűségeit is felhívni a játék, mint a szőnyegek lágyan világító szélámpa. Az irányítás egyszerű: a d-paddal mozogsz, a stylus-sal nézelődés és célzás, a bal felső gombbal veszed fel a tárgyakot, a jobbal pedig használod azokat. A harc durva és gyors, a játék elejét emelődik, itt leginkább egy gumibottal harcolhattok, de később előkerül egy páncél is, igen korlátozottan felhívni költönytárral – azaz a feszültség alázó léte, nem fogjuk automata fegyverekkel



ellenfelek tulajdoni hávos halomba mészárolni. A műfaj követelményeinek megfelelően kisebb fejtorok nehezítik az utunkat, a játék elején kapunk is egy zseboterít, ebbe közvetlenül jegyzetelhetünk. A Dementium: The Ward ritka háló, igaz, végzős-élelmes játék DS-en – érdemes lesz rá odafigyelni október végén, mikor megjelenik.

Zánódkoroként pedig jöjjen a másik zombis durvánál, ezúttal inkább a saját szomszágából lövöldözős multiplayer örömeire koncentrálv: **Left 4 Dead**. A Left 4 Dead kifejezetten a kooperatív multiplayerre – mint kihagyva: akkor is igaz, ha egyszerre négy játékos nyomja online. De ne szaladjunk ennyire előre, lassuk inkább az alapötletét: a világban annyi, egy elszabadult vírus szinte mindenből zombi csinál – jól kezdődik. A Kélek maroknyi csapata

igazi mészáros, őt immunis a vírusra. A zombi jófajta „28 napot később” jellegű élőholtak, azaz nem hirtére békázó, hanem villámgyorsan rohangász és ugráló fajta.

A küldetések a túlélése játszanak, általában a feladatot, hogy eljuss egyik pontból a másikba – ami – lesz egyszerű, mert mindenhol veszély leselkedik rád. Pozitívum: mindig veled tart három társad is. A pályák kiszámításhoznak elkerülése végett a Left 4 Dead egyedi rendszert alkalmaz: az ellenfelek nem stabil pontokon helyezkednek el, hanem a játék zsebjai ki őket oda és akkor, ahová és amikor szükségesnek látja. Túl könnyen végeztet az első csoport? A második már hátulról támad, és többen lesznek. Tíz perc egyfolytában harcolnak? Kapok egy szusszanási időt – pont annyit, hogy elkezdjék ismét felni. A küldetést akkor bukjátok el, ha mindenki meghal a csapatból, a pályán először a túlélést találhatok – ha valaki feladja a talpát, és találak egy túlélést, akkor a halott játékos annak képében él tovább. Utóbbi csavar: a kompetív játékmódban a speciális mutatókban elhelyezkedő játékosok is, jól kihasználva a játékosok. Ők fegyvereket ugyan nem használhatnak, de fájótlán függően egy rakat speciális tulajdonság áll a rendelkezésükre. Lesz a nyelvével csapódó zombi, autósok hajigáló, brutálisan erős tonk zombi, robbanó zombi, gyilkos folyadékot öklöző zombi, helyben állva látóhatoln vadász, és legteljesebb, a boszorkány – ő teljesen úgy néz ki, mint egy átlagos, egy sorozattal leterített zombi közönsége, de az illúzió hamar megtörik – legalább olyan erős, mint egy tonk.

A Left 4 Dead alapja Half-Life 2-1s hajós Source motor alájáró, a fejlesztési munkálataikat pedig a Counter Strike. Condition Zero-val már bizonyított Turtle Rock végzi. Tervezett megjelenés: 2008 elején, konzolos fronton kizárólag Xbox 360-ra.



Fali lebeny

Nagyagy

576

Kisagy

A Hónap Témája

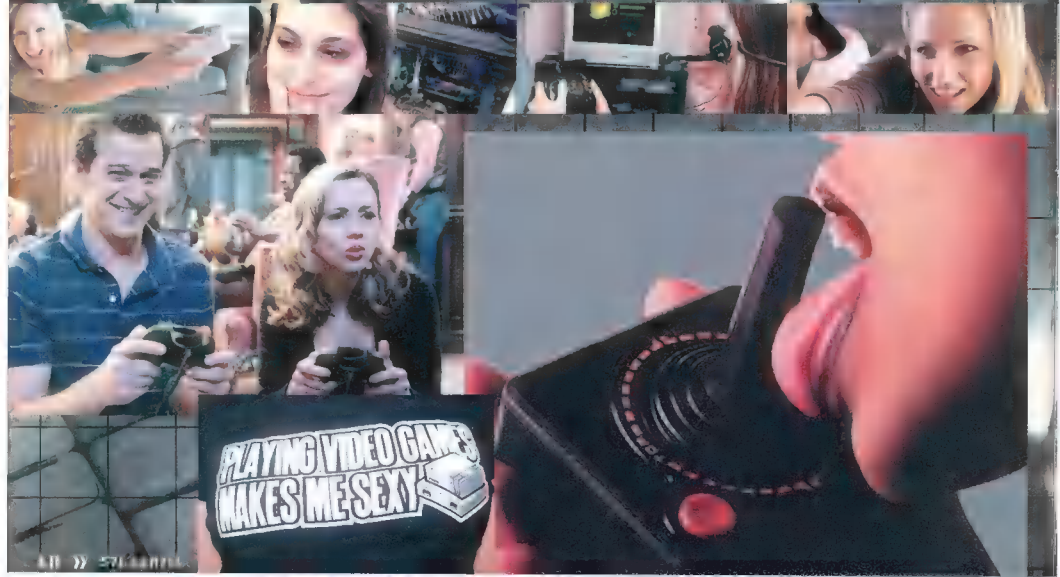
GAMER PÁRKAPCSOLATOK

Monopánság egyáltalán nem kell megfélemlíteni azon, ha egy Jót működő párkapcsolatban a videójáték és felbukkan, mint lehetséges szórakozási forma. Hosszú évekkel ezelőtt a feltevések biztosan felhárulást kellett volna, hiszen a digitális szórakozás akkoriban azért is fértül nem kívánsága volt. Az elmúlt évtizedben bekövetkezett radikális változások, az új rétegek bevonása, vagy a női közönséget megcélzó játékok bevezetése viszont megcélzott látszik minden korábbi tézist – így akár csak a világ számos területe, a videójáték-ipar is felismerte a női szegélyt rejtelmeit, és létrehozta a girlgamer személyiségfajta. A kérdéses téma fiatalabb korban nem, viszont a húszas éveiket elhagyva annál nagyobb fantáziát kap: mivel monopánság már csak a tizenévesek játszanak, ráadásul az ember alapvetően társas lény, így az egészséges párkapcsolatban élők számára igencsak meghatározó szerepe lehet a videójáték fogalmának. Egy aktív/poszszíván játszódó pár életében eléggé érdekes helyzeteket szülhet a téma – pláne akkor, ha az erőviszonyok borulnak, vagy az egyik-másik fél igazán hardcore személyiséggel rendelkező gamer. Az ilyen kapcsolatban nem ritka a baráti találkozókra-bulizókra való késés, a közös játék vásárlás, vagy a „melyikünk használja a TV-t”, esetleg a „hogya már abba, és masszírozz meg végre” stílusú veszekedés. Békében játszani persze sokféleképpen lehet, azonban nem mindig sikerül, ha a női nem kihasználja a legnagyobb öltözköztetőtülét vonzerejét – amelyről tudva, hogy amennyire előnyös, annyira hátrányos is lehet egy férfi számára.

Mennyire egyszerű lenne a helyzet, ha a csajok is ugyanúgy odalennének az általuk csak „ölös”-nek titulált akciójátékokért, vagy az autóversenyzés, esetleg fantasy szerepjátékokért. Nem kellene erőit és energiát pazarolni az átnevelésekre, vagy elnézni nekik azt, hogy ok más stílusú dolgokat kedvelnek. Nem lenne hangos a ház a logikai-

ügyességi játékok monoton pilyegésétől, és nem zaklatnának minket azzal, hogy segítsünk nekik abban a buyguta játékban, amelyre még ráérteni is unalmas. Persze, mint minden másban, ennek is megvan a jó oldala: életünk párja tesz megjegyzéseket arra, hogy már megint a gép előtt ülünk, és hogy mennyit voltunk hajlandók kiadni egy újabb marhaságra, amelynek – szerinte – lényegében semmi értelme sincs. Nem kell indokokat gyártani arra az esetre, ha a szokásos haveri összeroffásra (gyk. játékpartira) kerül sor, vagy hogy miért feleltünk el beavárolni az esti vacsorához. Ezek helyett nyugodtan hátra lehet dőlni, és élvezni azt a kíváncsiságos helyzetet, amelyet megáldott minket a sors.

A gondok ott kezdődnek, amikor drága pici szívünk személyes követelményeket támaszt a hobbinkkal szemben: mivel idővel már ő is gamerré válik (akkor is, ha csak casual szinten üzi), előbb-utóbb átlép azon a ponton, amikor saját konzolt/játékot szeretne. Egy olyan társat, amivel akár egyedül is elszórakozhat, ha párja elfoglalt, vagy ami hosszú időre leköti – legyen akár hardwarizált, vagy bármilyen más masina. Mit tehetünk ilyenkor? Vegyük egy rázószin PS2-t! A Nintendo színeken pompázó DS-t! Esetleg adjunk neki felhalmozást arra, hogy bárhol, bármikor, bárkivel belephet a szantélyként kezelt játékkuckóba? Valójában végtelen sok lehetőségekünk van. Néhány játék bemutatásával megpróbálhatunk olyan számra is lezárni dolgokat találni, amellyel mi is szívesen játszanánk. Nem kell mindjárt az első negatív visszajelzés alkalmával feladni: nagy valószínűséggel előbb-utóbb kispécizhetünk magunknak egy olyan stílust, konkrét játékot, vagy platformot, amelynek a keretei között szabadon mozoghatunk majd. Próbálkozhattunk egy-egy ajándék konzollal, vagy játék vásárlásával is: célszerű szem előtt tartani a korábbi tapasztalatainkat, és itt-ott puhaltatni, hogy a drágánknak mi válik az nyíré, mivel játszása szívesen, vagy van-e



esetleg valami olyan program, ami elérhető a rendelkezésre álló gépeken valamelyikre. Azt, hogy a ház ümője koccogtatók-e, vagy sem, könnyen kideríthető: egyes felmérések szerint a legjobb megoldásnak a barátai környezetben bevethető partitajékok bizonyulnak. Ha büszkeségünk önkéntlenül is az ott tényleg leányzó térítésébe kezd, biztosan lehetünk benne, hogy nem átlagos csajszialdott állott meg minket a sors. Ha erre nincs lehetőség, akkor a (játézt) programok megfigyelésével, vagy egy megfelelő időpontra (1) időzített egyszerű beszélgetéssel kideríthető, mik azok a jellegzetességek, amik rokonszenvedt válnának ki kedvesünkől. A casual helyzet felismerése általában feladat, hiszen – esetben finomabb, egyszerűbb megoldások felé kell kacsintgatnunk. A cikkünkben leírtak természetesen erre a helyzetre is alkalmazhatóak, habár – kényes pontokról óvatossággal kell eljárni.

A helyzet komolyodását a jópofa, és szerethető karakterekkel megadott platformjátékok jelentik: „jó, de édi, nekem ő kell” és „jót ezt imádom, ez nagyon tetszik” felkiáltások már jó úton vannak afelé, hogy a párkacsolat – játékokra nézve előélet-mentes legyen. Rávezelhetjük arra, hogy a neki tetsző játék csak egy – sok közül, és hogy idővel érdemes lenne majd többet is kipróbálni, sőt! Akkor meg is vernie, ha nagyon bejön neki. Felajánlhatjuk a kölcsönkölcsönözési lehetőséget, vagy hogy segítünk neki, ha elakad a végjáték során. Arra persze nem árt vigyázni, hogy a túlzott mértékű bepróbálkozás lebukást, vagy ellenszenvedt vált ki, szóval csak óvatosan a szavakkal – akadnak olyanok, akiknél a rávezetés inkább hátrányt jelent és inkább a saját erőből fakadó feltérképezést kell választani. Játékról lévén szó, párnakut leginkább egyenrangú félként kell kezelni: illos létezésén, beszámolóban nyilvánosítani barátaink előtt arról, hogy mennyire szeressük, bérna és úgynevezett egy-egy játék alkalmával – ezzel ugyanis nem csak egy meghiúsult „jutalmat” vághatunk kacsra, de szembe kell néznünk az olykor óráig tartó „miss morci” archívjezéssel, vagy az adott játéksíttussal kapcsolatban kialakuló ellenszenvedt is.

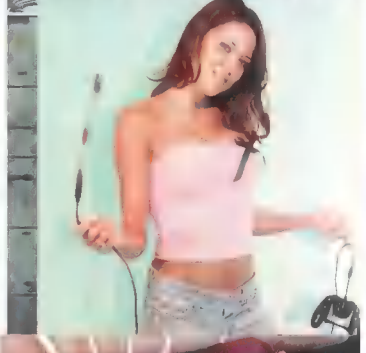
Közös játék során előfordulhat, hogy akár szerencsétlenül, vagy figyelmességéből aludtunk el egy-egy küzdelemben: ha épp kedvenc játékunkról van szó, az rendkívül kínos, de pozitív irányba is dönthetjük a mérleget. Példának okáért, ha a Burnout mecs alkalmával helyére verem miniket egy TakeDown menet során, ráadásul első alkalommal, – mindenképp pozitív a győzelem arató önbizalmára nézve. Lazíthatunk a helyzet komolyságán az „oké, de most fű a kezem”, vagy „na most akkor elkezdtek tényleg játszani” kifejezésekkel, de a lényegen nem változat: legyőztünk, így itt az ideje a visszavágásra. Südeltünk az eredményen, de nem ez a fontos: egymással játszunk, versengve, és igazán gamer párkacsolatot ápolva – pedig ráadásulunk egyik élvezetes gyümölcse.

A küzdelem akkor kezd komolyá válni, amikor már nem csak a játékról, hanem az élvezetnek szükséges gépek birtoklásáról is szól: az első jel minden bizonnyal a saját konzol kérdésének felbukkanása. „Drágám, szeretnék én is egy sajátot... vagy a csajos bulira/utazásra/előadásra/munkahelyre elvihetem a tied? Megengeded? Igértem, vigyázok rá.” Három lehetőségünk van azt

figyelembe véve, hogy a gyűjteményünk arányát ér: vagy odaadjuk, és a parti ideje alatt leragadjuk a kárminket – vagy nem, és akkor mi vagyunk a rosszak... A harmadik optimális lehetőség kiváló alkalom az időmérésre: rövid ástromot követően beadhajuk a derelketünk, és lenntartásokkal ugyan, de odaadhajuk az óhajolt masinát. Ez egyben remek opció a saját gép/játék vásárlásának beszűkítésére is, ugyanis egy második konzollal elkerülhetjük azt a sokkáló jelenséget, amikor munkából hazatérve, a szokásos heti-kétheti sorozás-beszélgetés gameparti állott felbódódva olvassuk az üzenetet az asztalon: „Drágám, csajos buliba mentem. Bemelegítsek elvittük a PS-t is, ti jöttatok most mással. Majd érkeztem, – vártam – csak.” Ez kérem szépen, kakemény soktörpítő: ilyenkor a minimum, hogy bosszúból rendelünk valaki nekünk tetsző – ébony-ról, vagy a következő közös játékvasárlás alkalmával kiterjesztjük a havi jelszámunkat egy úbrányint stuff megvásárlására. Persze a tapasztalt rákok akáson egysúlyoznak az adok-kapok köztelen, és abból is képesek előnyt fabrikálni, ha a ház ümője SZÁNDÉKOSAN egy szál semmiben libben el a TV előtt – mikor, ha nem épp a bossfight ideje alatt. Legjobb védekezés – hánmáds, tartja a női mondás. Megoldás? Kontrollert eldobni, és kávézni a gyengebbik – gondolkodásmenetén. Nos, igen: olykor kanyargotni kell a csúdtól, és le kell tudni mondani a játékról – persze szigorúan csak az élvezetesebb időtöltés előnyére.

Milyen akkor tehát a jó gamer párkacsolat? Először is a páros egyenrangú félként kezeli egymást: egyik sem kelekedik felül a másikon, vagy ha igen, akkor csak a megfelelő pillanaton nyúl ehhez az ütőközökhöz. Kiváló alternatíva erre a harcáre->„fogadjunk” létsere felállás, amelyben a gyengébbik fél barmikor segítségéhez folyamodhat élete párjához, (akár a bájosnak és vonzerőjének kihasználásával is) ha elakad egy játékban. A konzol/PC-k számát figyelembe véve, ha jól keverjük a kártyákat, előbb-utóbb igény mutatkozik majd egy második (... sokadik) masina vásárlására is. A platformot akkor is körültekintően és gondosan válasszuk ki, ha nagy valószínűséggel az életben nem nyúlunk majd hozzá. Ahhoz, hogy az ajándék elérje a kívánt hatást, és még csak véletlenül se fogjunk mellé, alapos kutatólás szükséges. Ha a plüssállatkáktól már sokadszorra is elvittük, túl vagyunk – havi vasarameghíváson, a spontán virágcsokron és még nőtülni sincs kedvünk, akkor a játékt/gépvasárlást remekül lehet kombinálni – ünnepi ajándékozással. Mindig valami egyedi, jópofa és öleles dologban gondolkozzunk, mert ennek közös kipróbálása általában vidám és meglepő fordulatokkal teli estét is okozhat... az pedig maga a szintező győzelem. Ha úgysem keverjük a kártyákat, akkor még a közzívű, a videójátékot – elvittátó menyecskebél/fotólóból is megüti, jobb esetben csúszlított foragatunkon magunknak. Azok a szerencsések pedig, akik egy verbéli gamer párra teltek szert, nos... a legszerencsésebbnek mondhatjuk magukat mindannyiunk közül. [A hónap témájának elkészítésében nyújtott segítségért külön köszönet egy igazári girlgamer-nek, Kívácsolnak!]

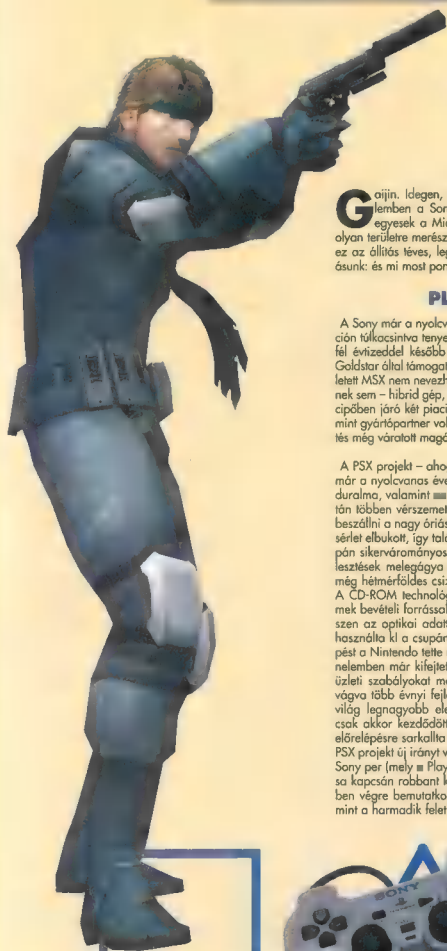
Stinger
stinger@576.hu



KULISSZÁK MÖGÖTT

JÁTEKGYÁROSOK: A SONY ÉS A PLAYSTATION CSALÁD I.

IRTA: WILSON



Gojin. Idegen, kíváncsi, nem kíváncos. Bizonyos értelemben a Sony is az volt, pontosan úgy, ahogy azt egyesek a Microsoftról gondolják. Kíváncsi, mert egy olyan területre merészkedett, ahol addig egyeduralom volt. De ez az állítás téves, legalábbis ha alaposan a dolgok mélyére ásnak: és mi most pont azt fogjuk tenni.

PLAYSTATION

A Sony már a nyolcvanas évek legelején a Walkman generáción túllépett a tenyerét bele abba a nagy tartóba, ami másfél évtizeddel később megalkotta a jövőjét. A Philips és a Goldstar által támogatott, a Microsoft japán részlege (!) által írt MSX nem nevezhető színházi konzolnak, de számítógépnek sem – hibrid gép, amely remekül egyesítette a még gyerekcipőben járó két piaci szegmenst. Így ami igaz, a Sony csak mint gyártópartner volt jelen, de ott volt: az igazi, saját fejlesztés meg várta magát.

A PSX projekt – ahogy a tervezési időszakban futott – ötlete már a nyolcvanas évek közepén felmerült. A Nintendo egyeduralma, valamint a egyre nagyobb és nagyobb bevétel látán többben versengve kapkodt, de csak kevesen mertek szembeállítani a nagy óriással. A Sega megalkotta, de az első kísérlet elbukott, így talán nem meglepő, hogy a másik nagy japán sziverváramonyos inkább kivárt. A 8-bites korszak a fejlesztés megalapja volt, hiszen a technikai fejlődés ekkor még hétémerforrás csúszmán haladt előre – és haladt is. A CD-ROM technológia újdonsága által kellett hisztériá renek bevételét forrással kecsegtetett, csak ki kellett aknázni, hiszen az optikai adatrólalásból rejlt potenciált messze nem használta ki a csúspont zenéi anyagok használata. A Nintendo tette meg, ahogy azt a neki szentelt cégértékelésben már kifejtettük – de a Nintendo hátrált. Az iratlan üzleti szabályokat megszegve szúrta hátsó a Sony-t, surla vágta több évnyi fejlesztést, dollármilliókkal rövidítve meg a világ legnagyobb elektrotechnikai vállalatát. De a játszma csak akkor kezdődött: pont a Nintendo volt az, aki komoly előrelépésre sarkallta az állásfoglalásra még képtelen Sony-t. A PSX projekt új irányt vett: a háttérben zajló masszív Nintendo-Sony per (mely a Play Station név és bizonyos jogok birtoklásá kapcsán rabant ki) pozitív kimenetelével 1991 októberében végre bemutatkozhatott a gép – a gép, amelyet a piac mint a harmadik felet üdvözölt.

A feltételek mód talán helytállóbb: üdvözölt volna. A „Play Station” csak prototípus volt, amely sosem került gyártásba, csupán koncepciók masina formájában, megközelítőleg 150-200 példányban létezett. A prototípus csupán nyomokban hasonlított a végleges gépre: ez még tartalmazta az inkriminált SNES pontot, ami alapú technológiát használt. Szemlálása több okra vezethető vissza: a nemzetközi technológiai utasítások kimentésével a SNES által képviselt színvonalon, de az igazán nyomás érv a Nintendo által birtokolt játékokkal a profit letemes hányada – minden egyes Play Station szoftver után is befolyt összeg nagy része nem a Sony-t illette volna, ez pedig egy feltételező cég számára elfogadhatatlan. Olyannyira elfogadhatatlan, hogy a Play Station és az első projekt is feledés jótékony homályába merült.

Vissza a tervezőasztalhoz, immár teljesen saját kézben tartva a dolgokat. Két célt tűztek ki a mérnökök: az első és legfontosabb a játékcéntrikus koncepció, a másik pedig egy új technológiai átörök megvalósítása. A kulcszó: 3d. A PlayStation-X (PSX) projekt több évre tervezett előre, így a gépnek mindekképp legalább fél évtizeddel az piackepesnek kellett maradnia. Az elérhető legfejlettebb komponensek összekapcsolása drága mulatság lett volna, így köztes megoldás született. A PlayStation belsőjében egy 33MHz-es üzemiállású RISC2 processzor durrosz, mely önmagában a két nagy durranás, de ekkor jött Ken Kutaragi és a sajátosság gondolkodásmódja – a központi adatfeldolgozó egység mellé bekerült Kutaragi VLSI-es és a jelentős mennyiségű memóriával megadott grafikus mo, így a két chip jelentősen megdobta a 3D-s számítások sebességét és teljesítményét. A hardver készen állt, gyártási problémák szóba sem jöhettek, hiszen a világ legnagyobb elektrotechnikai vállalatáról van szó – de a gép egyelőre még nem fog dollármilliókat termelni: ahhoz szoftver is kell.

A Sony nem követte el az a hibát, amit a SEGA több alkalommal is meglett: nem küldte ki a bombatölcsérek szabadlatá harcműzére egyedül is gépet, hanem előbb gondoskodott annak eléréséről. Csak Japánban megközelítőleg 200-250 fejlesztői sikerült megnyerni a PSX projekthez, nagy hangsúlyt fektetve az aktori kor népszerű árkádjáitaknak otthoni dírtárra, hiszen ezzel a piac lát szegmense is lefedték. A Sony ennél tovább ment, a PSX-be vett bizalmat mit sem bizonyítja jobban az ekkoriban még ismeretlen és relatíve tapasztalatlan Pnygnos felvásárlása valam 50 millió dollárért. Az akció a közhied-



SONY PLAYSTATION

1994. december 3. | 3200.000.000
adatok: 3200.000.000 | 192 millió

HARDVERFOLYÓ

XBOX 360 ELITE ÉS XBOX 360 HALO 3 DESIGN



Augusztus 24-étől válhatott számos konzoljátékos kisebb álma, és végre elérhetővé vált a 360 egy bővített változata, az Xbox 360 Elite csomag, mely végre nem csak digitális képkimenettel, de jóval nagyobb tárolókapacitással, valamint egy igen ütős designnal is bír.

Digitális képkimenet = HDMI csatlakozás a gép hátulján. Miért is jó a HDMI? Először is fontos háttérinformáció egy félreértés. Sokan mind a mai napig azt gondolják, hogy a (sokszor túlbecsült) 1080p-s FULL HD felbontás kizárólag HDMI kábelrel át továbbítható. Ez nem igaz, ugyanis komponens, valamint VGA kábelrel is megjeleníthető (igaz, utóbbi esetben nem is házimozis értelemben vett „1080p” formátumot kapjuk, hanem egy vele egyenrangú, ám RGB színkódolású 1920x1080-as 60 Hz-es progresszív képet.) A probléma inkább az, hogy a HDTV-k döntő többsége, ha kompatibilis is az 1080p-s jellel (50/60 Hz-en), akkor elsősorban csak HDMI csatlakozón át, nem pedig komponensen, vagy egyes esetekben VGA bemeneten át. Jó példák erre a komolyabb Braviák is, vagy az úgenerációs Viera plazmák. Találkoztam azonban olyan Samsung FULL HD LCD-vel (F sorozat), amely minden csatlakozón át fogadott FULL HD felbontást, ám ott meg egyértelműen érezhető volt, hogy komponens kábelrel át nem olyan tisztá és részletgazdag a kép, mint amilyen digitális divitellel lehetne.

Bosszúli a házimozsi rajongóknak, hogy pl. PS3-mal szemben az Elite HDMI kimenete nem 1.3-as (1.3a-s), hanem „csak” 1.2-es. Ez azt jelenti, hogy a modern sokscatarrós Dolby TrueHD és DTS-HD hangformátumokat nem leszünk képesek visszanyerni HD filmeknél, amennyiben HD-DVD kiegészítőt vásárlunk konzolunkhoz, valamint nem is kapunk 48 bites színmélységet, melynek előnye tegyük hozzá, inkább csak highend kategóriás HDTV-ken mutatkozik meg igazán. Minden olyan hangformátumra, amelyhez elegendő az Elite 1.2-es HDMI-je, ugyanígy képesek a korábbi 360 modellek is optikai (digitális hang)kábellel egy korábbi frissítésnek köszönhetően.

Egy rendkívül bosszantó dolognak tartom, hogy amióta tavaly ősszel egy update során elérhetővé tették az 1080p-t Xbox 360-on (komponens és VGA), valamint az első (állítólag) valóban natív 1080p-s játéknál, a Splinter Cell Double Agent megjelenése környékén, azóta rendre minden jöttékből ráírják az 1080p-s felbontást is. Még akkor is, ha ezen játékok döntő többsége mind natívan „csak” 720p-s. Hogy ez miért baj? Azért, mert a 360 esetében is mérvadó, ha abból indulunk ki, hogy a legjobb képmélységet akkor érjük el, ha a játék natív felbontásával megegyező formátumot állítunk be. Jó példa erre, hogy a 720p-s Gears of War 1080p-n „riceg”. Hogy ez mit is jelent a gyakorlatban? Akinek 1080p kompatibilis televíziója van, az hi-



ába is volt Xbox 360 Elite-et, CSAK akkor állítsa 1080p-re ■ dashboardot, ha az adott játék tényleg natívan 1080p-s. Minden más esetben inkább állítsa vissza 720p-re alaphoz a 360-at.

Az Elite csomagolás ■■ változott semmit a korábbi modellekhez képest, még mindig ugyanolyan igényes, mint a többi verzió esetében. Meg kell hagyni, előben rendkívül designos egy fekete 360, és egy fekete wireless joy, nagyon komoly hatást kelt, főleg bekapcsolva a szép zöld leddekkel. Külön említésre méltó a csomaghoz passzoló fekete headset, valamint ■■ igen dicséretes arányozott csatlakozó Microsat HDMI kábel. Nem maradt ki a szokásos komponens/kompozit HD-AV kábel sem, ám a HDMI kábelt csatlakoztatva már nem fér be a helyére, kivéve ezzel, hogy a készüléknek egyszerre kelljen komponensről és HDMI-ről is képet adnia (megfosztva minket ezzel sajnos a „közvetlen” összehasonlítás lehetőségétől). Egy speciális keskenyebb audiókábelen azonban csatlakoztatható ide, melyen egy L/R RCA analóg, valamint egy optikai digitális hangkimenetet találunk.

Mint ahogy azt különböző szakdolgozatok is olvasni lehetett, a tovasszal megjelent amerikai Elite-ről ugyan változott valamit a hardver (pl. processzor rejtés), de eléggé kétséges, hogy az már ■■ új 65 nm-es falcon technológia lenne, és ez idáig nem tudtam róla infót, hogy az augusztusban debütált európai Elite különösen különbözne amerikai társától. Mérések szerint így lehetne itálkábbá vált a korábbi 360 modellekhez képest, ám ■■ hőmérséklet és az áramfelhasználás játék közben sajnos nem változott, ■■ hardver megbízhatóságáról meg még korai lenne nyilatkoznom tapasztalatok hiján.

A 120 gigás winchester mindenképpen figyelemreméltó előrelépés, hiszen jómagam is már az első (360 USA premier után) E3 sádn megapozsztaltam, hogy mennyire szűkös a Premium gépek 20 gigás leírállya, melynél sajnos alapból nem használhatunk minden részletet leírálásra. Jó érzéssel tölt el, hogy aki egy Elite-■■ beruház (vagy esetleg ha majd lehet kapni), és később vesz ilyen kapacitású vinylt), az akár 100+ leírálható demót, valamint további 100+ trallert is tárolhat ■■ gépén, ráadásul a csomag alapból tartalmaz 17 ajgányt előre felírálított tartalommal.

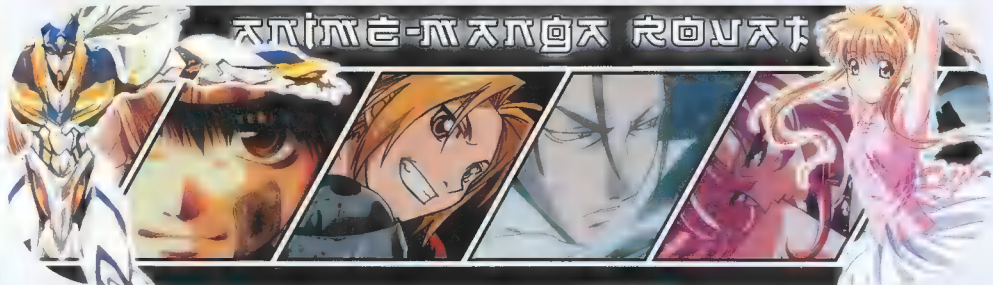
A tesztelés egy 42PV70-es Viera plazmán végeztem, ahol hamar rá kellett jönnöm, hogy bár a különbség érzékelhető, igazán érdemes fejleírálást nem tapasztaltam komponens kábelhez képest. Mindössze annyit állapítottam meg, hogy valamivel tisztább a kép, és a színek kevésbé gerjednek. Persze hosszas vizsgálódás után már ■■ „zavart” valamennyire a korábbi icipit hálomlys komponens kép, de a különbség tényleg alig észrevehető, mondhatni minimális, inkább az alsóbb, kevésbé jó jellegű jelölő rendszer HD megjelenítéséhez ajánlott. Itt egyben azt is hozzá kell lennem, hogy a PS3 „üvegablak tisztaságának” ti-tulói képerlén nem csak a HDMI tehet, hanem egyszerűen ilyen egyedi a képi világa ■■ 360-nal szemben). Igen nagy csodálódás volt számomra, hogy komponens 720p, valamint HDMI 1080p jel között állt volt különbség a FULL HD-snak „amondott” Splinter Cell esetében, más 1080p-s 360 játékok pedig sajnos nem állt más rendelkezésemre. Natív 1080p-s PS3 játékok esetében ellenben nagyon is érzékelhető volt a különbség 720p és 1080p között, pedig nem FULL HD-TV-n, csupán 1080p kompatibilis HD-Ready készüléken vizsgálta mindíg. Vagyis majd nagyon is számítani fog ■■ HDMI az Xbox360 Elite-en, ha majd jönnék a komolyabb 1080p-s játékok, mint pl. a Halo 3, amelynél ■■ béta tesztzmél 720p-n kissé „ricegtek” az élek.

Összegezve tehát, annak ugyan nem látom annyira értelmet, hogy jelenlegi Premium gépként lecezerjük az új Elite-re, ám ha most vásárolunk 360-at, akkor mindenképpen érdemes ezzel ■■ csomaggal megberakoznunk, hiszen jelenlegi árával igen csak kedvező ajánlat. Akinél pedig még a fekete szín ■■ elég különleges, az vessen egy pillantást a Halo 3-as dizájnra!

Krisztián
rajkrisz@freemall.hu

A HALO 3 design





Vegyesfelvágott

Ebben a hónapban egy vegyes rovatot készítettünk: az egyik részleg kökényim méhás történetekkel foglalkozik, a másik pedig pillanetszerűen egy-egy anime és manga világát mutatja be – hogy miért lesz Tohru kalandja mégis különleges, azt hamarosan megtudhatjátok. A másik két animé miért esett a választás? Mert a 08th MS team a Gundam szériájának egyik legrealisztikusabb darabja, a Code Geass pedig óriási sikerrel örvend Japánban, ahol nemrég fejeződött be az első szezon. A két anime egészen más oldalról közelíti meg a témát, éppen ezért mindkettőt ajánlott megtekinteni.

Fruits Basket



Az anime/manga történelem egyik legszórakozóbb és legtöbb érzellemmel teli története kerül most bemutatásra. Főszereplőnk Tohru Honda, egy japán diáklány, kinek édesanyja nemrég egy autóbalesetben életét veszlette. Tohru ezután a nagyszüleinél él, egészen addig, amikor is a lakás felújítása miatt a lány hirtelenlenné válik, és az erdőben lesz kénytelen egy sátorban (!) lakni. Szerencsére a közelben lakó Sohma rezidencia lakói megajánlják, és azon nyomban be is fogadják. A történet itt véget is érne – ha nem lennének körbe valami különös rejtély a Sohma klán. Igen, klánról beszélhetünk, ugyanis egy egész szép kis családról van szó (a fő rezidencia nem az a villa, amiben Tohru is vendégeskedik, hanem egy sokkal nagyobb birtok – itt történnék az igazán fontos dolgok). A Sohma-családban születő gyermekek egy-egy különleges karakterisztikát viselnek magukon – a kínai horoszkóp állatainak nyomát. Nem csak viselkedésüket befolyásolja az átok, hanem egy ellenkező nemű személy megélesekör azon nyomban a megadott állatot alakítja a szerencsétlen, így lehetlenné téve a komolyabb emberi kapcsolatok létrehozását.

Furcsán hangzik ez a koncepció, ■ érdekesége azonban éppen az, hogy ezt rémsen komolyan veszik. Az átok ugyanis tényleg hat rájuk, aminek következtében a legtöbb Sohma-klánbeli kisebb-nagyobb mértékben távolgatórtó személyllyé válik, sőt, néhányan úgy gondolják, hogy az egész világtól el kell zárkózni, az jár ugyanis a legkevésbé veszéllyel. Ez a lefogaszott, szomorú hangulatú történet akkor olvad fel, majd indul be igazán, amikor Tohru hozzájuk kerül – a hölgy ugyanis az első kivétel, aki megismeri a srácok titkát, ráadásul alaposan fel is forgatja életüket. Miért? Egyrészt azért, mert nő – a fizikai kontaktus pedig gyakran megtörténik (ne tessék rosszra gondolni – ütközésekre, vélelén elzuhodásokra, stb.)

Két erőssége ■ a sorozatnak, vizsgáljuk is meg őket. Az első a szereplők sokszínűsége: minden karakter úgy viselkedik, mint a hozzárendelt állat a horoszkópból. A Tohru iránt talán gyengéd érzelmeiket tápláló Kyo például a Macska, éppen ezért könnyen megsérül, temperamentos, és keresi a harcot, főleg



legnagyobb ellenfelel, ■ patkányal. A Patkány nem más, mint Yuki, az iskola legnépszerűbb fiú tanulója. Ahhoz képest, hogy együtt élnek, a két srác között mindennaposak a verekedések, a viták – ezeket pedig csak arra az időre hajlandók fel-függesztelni, amíg Tohru a közelükben van. Az eredeti trióhoz hozzátartozik még ■ Kyo, ■ laza és elképesztően rossz humorú író, aki mindig akkor röhög, amikor nagyon nem kene (példá: amikor meglátja, milyen sátorban élt Tohru, mielőtt hozzájuk költözött volna...), aztán ahogy haladunk előre ■ történetben, úgy ismerünk meg újabb és újabb érdekes szereplőket: a Disznót, ■ Tehenet, a Kigyót, majd ■ többieket. A sorozat másik nagy erőssége a történet mélysége: a karakterek múltja, ahogy azt már megszokhattuk, tele van fájdalommal emlékek. Mégis, mindezek ellenére az egyik pillanaton nevelünk az abszurd helyzeteken, majd együtt sírunk ■ szereplőikkel. Tohru alaposan felkavarja ■ családi állóvétel, főleg miután elhittik az olvasóval, hogy van esély arra, hogy valamilyen módon megtörje az átkot...

Felkellettük az érdeklődéseket? Nézzük, milyen változatokban érhető tetten a Fruits Basket. A történet eredetileg egy tavaly karácsonykor befejeződött manga volt, huszonhárom kötettel, és egy komplett, befejezett storyline-al – amiből persze anime is készült. A képernyőkre került változatban az első nyolc kötetet sikerült feldolgozni (tovább nem folytatták, pedig a rajongók hatalmas petíció-áradatot zúdítottak ■ készítőik fejére), cserébe viszont csodaszép zenével és néhol látványos animációkkal boldogított minket.



Code Geass

Japán, 2006. A Gundam szériáról elhíresült Sunrise alkotói lázasan dolgoznak egy új animén, mely az ősrégi klasszikus, ■ Gundam Z nyomdokain halad, a koncepció pedig egy titkos szervezet vezetője és annak gyermekkori barátja körül forogna – akik természetesen ellenségekké válnak majd. A történetet veteránok készítették, a design pedig a CLAMP Mokonója nyújtja. Az eredmény? Az első epizód sajtóbemutatóján kaptuk, a hivatalos tévépremier pedig instant rajongótábort generált, az elmúlt évek legnagyobb sikereinek öröme animémévé téve a Code Geass-t.

Nézünk, miről is van szó. Egy alternatív jövőben járunk, ahol három nagy birodalom van: ■ Brit Királyság példának okáért éppen hét éve rohanja le egész Japánt, hogy aztán gyarmatosítsa azt, Area 11 nevet adva a régióknak. Lelouch, az angol király egyik sarja képtelen volt beletörődni abba, hogy édesanyját politikai okokból adovetették a terroristáknak, őt magát pedig mozgósították és vak hűgővel együtt Japánba küldték, s miután a régió megkapja az Area 11 nevet, bosszút fogad a Brit Királyság ellen. Az ilyen naiv gyermekként elhatározások célját általában nem valósulnak meg – a sors azonban különös véletleneket sodor Lelouch elé, amikor egy hatalmas képesség birtokába jut. Geass: így nevezik az erőt, mellyel ké-

pesse válik bárkinek egy olyan szóbeli parancsot adni, amit a befogadó semmilyen módon nem tagadhat meg. Az elmés fiatal kénytelen manipulálni kezd a helyi „terrorista” szervezetek (kinek célja, hogy visszaállítsák Japán nevét és függetlenségét), hogy aztán egy jóval nagyobb és komolyabb ellenállást faragjon magának. A történetben persze fontos szerepet játszik még a titkos Brit erők egyik új fegyvere, a Lancelot, melyet nem más vezet, mint Lelouch gyermekkori jó barátja, Suzaku, abban a hitben, hogy a terroristák kiirtásával egy békésebb jövőt hozhat majd el.

Élég nagy kísértésből épül tehát fel a sorozat, a megvalósítás azonban valamiért parádésra sikeredett. Talán azért, mert felvállalja a gyökereit, és mégis izgalmas eseményekkel kényeztet a nézőket? Vagy azért, mert végre vállalta azt, hogy a halottak véreznek, néha nagyon is sokat? A nők pedig meztelenül zuhanyoznak, úgy, hogy nem takarja ki a kameratálas a „lényeges” dolgokat sem. Esetleg a látványos csatákkal, a Death Note-hoz hasonlító „agyalás” szituációkkal, vagy a hihetetlenül elhalál zenékkel értek el ekkora sikert? Nem tudni. A lényeg: a Code Geass sikert sikerre halmoz, 25 epizód, a végén sajnos egy orbitális kérdéssel, de összesen érkezik a lezárás. Türelmetlenül várjuk.



Gundam 08th MS Team

Végeztül nosztalgizáljunk kicsit, az olvasókat ezúttal a „leginkább valószínű” címkével ellátott Gundam világába kalauzolgatjuk – lenne a 08th MS team. Az időpont az eredeti Gundam „Egy Éves Háború”-ja: a helyett azonban, hogy az űrben lévő hatalmas összecsapásokat követhetn figyelemmel, ezúttal egy egyszerű földi katona szemszögéből figyeljük majd meg a cselekményeket.

Shiro Amadát a földre küldik, és mint frissen kinevezett parancsnok, újoncsült csapatának hatalmas elvárásai vannak vele szemben. A helyzetet bonyolítja, hogy az űrben egy apró malőr következtében a zsebi oldal egyik női pilótájával, Aina Sahalinnal közelebbi kapcsolatba kerül – ez pedig új, legnagyobb bűn a háború közepén. Mindezek után ■ űrben edződött pilótának komoly kihívást okoz a földi egységek elviselése: ■ robotok itt porosodnak, ■ sivatagban örök által használatlanok válnak, ■ dzsungelben pedig az űrlelet páratartalom veszélyezteti ■ gépeket. Rádásul itt nyoma sincs a több tucat lövet kibíró fém-monstrumoknak, így egy-egy jól irányzott találat végzetes

lehet bármelyik fél számára. Ezzel a filozófiával sajnos sem ■ korábbi, ■ ■ későbbi Gundam-sorozatokban nem találkozhattunk. A sorozatban szintén ritka módon itt egy egészen hangulatos kis csapatot alkottak meg ■ Sunrise könyvtárában: van itt omotör dalszövegíró, balszerencsés elűtő tájkatona, a férfiakat lenéző domina – de a lényeg mégsem ebben rejlik. A Gundam 08th MS team mellőzi mindazon elemeket, melyek ■ Gundam franchise kivételéseit ■ konzervatívabb emberek számára elviselhetetlenné tették. Itt igazi háborút vívnak, tátréken fegyverekkel, buda kísértéssel, egészen realisztikus megvalósításban. A leg-szebb az egészen az, hogy mindez a nagy anime-mainstream áradat előtt, 1996-ban kezdődött, és ’99-ben fejeződött be: az animátorok olyan igényes és minőség munkát adtak ki ■ kezük közül, hogy ■ még mai szemmel nézve is megállja a helyét. Azok, akiket nem retent el a „háború” témája, mindenképpen adjanak egy esélyt ennek a sorozatnak, függetlenül attól, hogy mit gondolnak eddig az óriásrobotok nevével ténylezett darabokról.



A TOP 10 ARCADE BUNYÓS JÁTEK

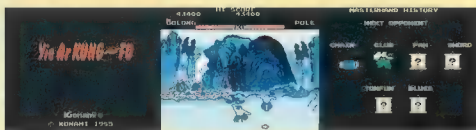
Talán már az idejét sem tudni, hogy mikor lépett parancsra az első árkd veredős stuff. Meglehetősen régen történhetett, hiszen a bunyós anyagok evolúciós fejlődése igencsak távolról indult, és végigandolnivali is időbe telik, hogy milyen látványos változásokon estek át a kezdetben csak pár pixelből álló hősök. Az elmúlt három évtized természetéből bizonyára mindenkinek akadnak kedvencei: olyan játékok, amelyek a sötét, füstös, ámde villagos fényekkel teli játéktérmekek, vagy az otthonra szánt konzolok terjedésével a nappaliban falók a krediteket. Felidézhetünk == zenidős Killer Instinct zsebműködő hangolatos játékműveit, == millióit elkezdett Street Fighter 2 mestert, vagy az evolúciós légiaközpontú jelentős mortalkombatos kiegészítéseket... és meg is tesszük. Szepiembertől a havi rendszerességgel jelennek Retro rovatunk is lépett tart a karok: a színléphez szükséges tapasztalati pontszámokat == emlékezőképességre áldozva szubjektív, de a közösségi beszélgetések számára nem tápláljat biztosító tapasztalk jelentkezünk – elsőként a veredős játékok legjobbjaiat.



Yie-Ar Kung Fu

10. Valljuk be: a legjobb veredős játékok (avarszt Japánbanban készülnek. Talán a Konami munkatársai sem sejtették, hogy az 1985-ben eredetileg játéktérmebe szánt, majd később számos átiratot megélt Yie-Ar Kung Fu akkora sikert arat, hogy 22 évvel később még Xbox 360-ra is megjelenjen. Az Imagine Entertainment ártiles, gyors lefolyású meccsekkel tartalmazó veredős játéka-ban Oolong, a kéknadrágos Kung-Fu mester darálja le a különböző harcteknikákat alkalmazó agresszorokat. A speciális mozdulatokat, és az energizáló grafikus megjelenést elsősk között alkalmazó veredős

anyag azért volt egyedi, mert minden egyes ellenfél más és más technikát igényel, ebből kilólyog számos legyőzéspussal találkozhat a játékos. Az 1-1 elleni harcokat felváltották játék emellett, hogy elsőként tartalmazott női karaktereket (Star, == lila felöltöben pázoló és shuriken dobáló gyors mozgású fiatal nina, illetve Fan, == éles pengékkel felszerelt legyezőkkel támadó női harcos), párolanal szép látványvilággal, speciális támadásokkal, legyőzemenivel és változatos ellenfelekkel (akad közöttük szubjektiv, de torfával, bottal, láncsal, buzogányval támadó harcos is) vívta ki magának az elismerést. Nálunk == tizedik.



Guilty Gear X

8. A japán punkrock kedvelői, == Vir-sud Kei harcosok újfent gitárzásba kezdtek a Guilty Gear folytatás pletyka kapcsán: == halk szótogások nem voltak alaplatolnak, az első epizód méretekelt sikere hallatán a játékok fejlesztő Arc System Studios beletegott a corodó kikészülő Guilty Gear fejlesztési munkálataiba. A Cosplay-kapzontú játékok == körkény munga lánykakat, az órási speciális támadásokat és nagyfelbontású karakterek világát megalkotva == GGX világá nem titkolta a 2D- == veredős játékok hardcore réteget cölözta meg. A komplex kombórendszer, a vizuális orgazmus okozta véres csapások, == por és füst, illetve a képregénybe illő gyönyörű háttér-fotó-zio a Dreamcast verzió szépségével együtt

olyan mixtúrát alkotott, amely még Playstation 2-n is számos alkalommal kizsálettelt lette. Város sikerült megalkodolozni a második világháború kiterjeszté? A szent királyok bajnokaságának végfeléte és te kezdedben van. A választ == időreani sorrendben adol, történetileg azonban folytatásaként számított első epizód odja meg. Párga menetek, látványos csapások, körkény munga csajzik és atombomba erjű kombók: == Guilty Gear X nálunk == nyolcadik.



Mortal Kombat II

9. 1992-ben nagyot változott a világ: jól emlékszem, hogy == legtöbb játékos anno == veredős játékok összaszólva egyből a Pit Fighter, vagy a Street Fighter első epizódját hozta fel példának. Egyik napról a másira azonban súlyos lúz sör-pórt végig == hazai játéktérmekek: elindult a gözhenger, bekészítették a Mortal Kombat lúz. A véres és brutális kiegészítése, a sejtlemes és misztikus körülírnyeket, na és természetesen == gyönyörű animációk felvonultató Midway produktumnak csak == legvalószínűbb SF rangjok voltak képesek ellenállni. A piaciállat aliteres játékautoma színté ordított a folytatást, amely alig egy évvel később, 1993-ban indult hódító útjára. Az MKII == egyszerű folytatás: az első

abszolút kibővítés, amelyben számos új mozgás, speciális támadás és karakter látott napvilágot. Az első epizód rejtett karaktere, Reptile mellett további hősök is felbukkantak a repartórában, egyedi, karakterenkénti több lévegési módozatot, saját történettel, bosszúval és diadallias természettel == volt kétégyes tehát, hogy a Mortal Kombat II véres kompánija ezúttal sem lesz képes pontot tenni a külvilág és == Föld birodalmának kérdésekre. A meglepettített Shang Tsung, és az erősítésként odacibált Kintaro sem volt képes megállítani Liu Kangot és == föld harcosokat, így magának Shao Kahn-nak kellett kibábelnie. Bár a harc még így tiszteit és tévold-ból is döntetlennek tűnik, az mit == választ az állapotont: az MKII nálunk a kilencedik.



Last Blade

7. Az SNK és == Neo-Geo felsőbbrendűsége == veredős játékok kapcsán vitathatatlan: amiért == Last Blade előrébb sorollatott, az a nehézségében, és a tradicionális japán kultúrában elláglott helyében keresendő. A Guilty Gear zseniális tervezőjének, Daisuke Ishiwatari első játéka a Bakumatsu korba kalauzolt == játékokat, amit a japán mitológia neves résztvevőivel fűszerez. E két meghatározó jellemvonás a Samurai Shadowd álul letelekített játékműveten alapul, azaz: harcteknikákra alapuló látványos 2D-s harcokat kínál, egy, illetve kétféle klasszikus japán-kínai fegyvereket körölve. A Last Blade zseniális külleme mellett a személyenkénti változatú kékfajta harctilusa, a karakterenkénti egyedi kombó-

rendszer, illetve az elhárító-támadó technikák is a repertórt részét képezik. A kivitelezhető mozzanatok sora rendkívül magas, amely a Speed és Speed Combo támadásokkal kever == extra erjű és gyorsaságú sérülések bevitelére képes. A Last Blade és folytatása máig az egyik legnépszerűbb játékműveinek veredős mozaik japánban: a rangjok, és a megrá-dezésre kerülő bajnokaság megbecsülést élvezti, ezért a hetedik helyen végzett.



SoulCalibur 2

6. A Soul Edge nyomdokain lépkedő Namco gyermek első felvonása ■ jobb sorsra érdemes SEGA Dreamcast talán legszebb, leglátványosabb és leghangulatosabb háromdimenziós figyeltettségű vereségek anyaga. A karakterek mennyiségének, változatosságának és egyediségének robusztus száma nem csak a külsőn által történő előválasztásra modulál rá: ■ SoulCalibur mély, szabványos variálható és egymáshoz kapcsolható harcmechanizmusával (lásd pl. a háromlépcsős Soul Charge rendszert, az „előle” és védekezés” mozzanatot, stb.), hangulatos ábrázolt CG animációkat, szexi és bögös leányzókat egykét kézzel a valaha készült legjobb vereségek játékaival. A konzolos verziók pih-

form szerinti bontásban tartalmazott extra karakterei pedig egy pillanattal sem engedik szabadulni ■ széria rajongóit, akár Gamecube (Link a Zaldából), akár Playstation 2 (Heihachi Mishima a Tekken szériából), vagy Xbox Classic (Spawn az azonos című Todd McFarlane képregényből) tulajdonosai van szó. A Hiroaki Yotani-ama által életre hívott hatalmas számú soularvász nálunk ■ hatodik.



Virtua Fighter 5 / Tekken 5

4. Ritka, hogy egy tizes toplista adott pozíciójait ketten is osszozzanak, pedig ebben az esetben indokolt a jelenlét: míg a Virtua Fighter 5 a részletes animációjával, a mindössze három gombos épülő, ábrázolt és mély mozgástervezéssel a fighting junkie arcok legnépszerűbb almainak tárgya, addig a Tekken 5 a realizmus és szórakozás határmezsgyéjén küzdve hadítja el a slusis rojgámpók szívét. Míg előbbi faként a hangulatos asszociál, utóbbi nem hagyja figyelmünk kívül a realitás talaját, és a CG ábrázolásnak köszönhetően a játék végéig képes fenntartani a tulajdonos érdeklődését – akár figyelemmel kísért a sztori körülbí-

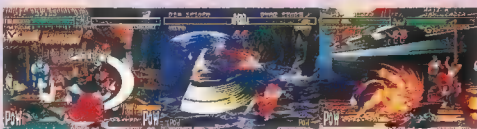
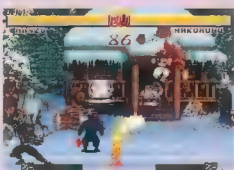
alokulását, akár nem. A két játék abszolút el-talált balanszos játékmenele, a profi szint le-hetőségének elérése, a sztori mód, és a pártal-lóvány miatt a Virtua Fighter – Tekken páros a negyedik helyen végzett.



Samurai Shodown

2. A helyszín Japán, a Feudális kor. Vészomjás bérágyakosok, hűhú számmutatók, magányos ninják, bosszúra éhes leányok és effé-lyezt, vagy épp tüdőbeteg marconok gyűj-lye. Nem volt egyszerű a World Heroes, a Fatal Fury, és a King of Fighters mellett gy-lyezelmre jutni, de a Samurai Shodown szá-lyára megnyílt az út a siker felé. Az SNK roppant népszerű vereségek anyaga a fel-lyel nap országának középtárhozba kalaz-lyoz ■ játékokat, ahol az erőszakból kúszkés-lyér, a hangulatos rízföldök, vagy barm-lyezárdók fogása még manapság is teljes-lyegyedi élvezetet nyújt a stílus szerelmeseinek. Számunkra a második epizód a SEGA, így a

vérgőzös csapások lesújtásakor könnyedén engedünk hangot a büszkeségnek: a Samu-lyrai Shodown II ■ dobogó második fokára lepheti fel.



Killer Instinct

5. Amihez a RARE hozzáér, aran-lyú változik: Az egykoron Nin-lyendo protagonistáinak számon tar-lyott szörfverevállalat fénye mára már megkopni látszik, de ez mit sem vá-lyoztat azon, hogy a kombók királyaként tén-lyen Killer Instinct az 8. századunk egyik esmé-lyné. A Nintendo Ultra 64 játéktérmi ren-lyszertechdemónjait is emlegetett 2D/3D ve-lyedekés anyag a történelmi valaha készült egyik legösszetettebb, legbővebb gyakor-lyolt bonyolult kultúrprogram. Nem telik el év anélkül, hogy a jelenleg Microsoft égis-lye alatt működő, Conker, és Donkey sorozat-lyal tétő aló hazó csapat neve ne merülne fel egy esetleges Killer Instinct folytatás kapcsán – és

bár a könyörgések zárt fülékre találnak, ■ King és Ultra kombók kivételével és ordítá-lys közben a fohász minden győzelemnél újabb értelem kap. Ha még nem találkoztál vele, it-lyt az idő, hogy megismerd: ■ Killer Instinct ná-lyunk az ötödik pozícióval büszkélkedhet.



Dead or Alive 2

3. A Dead or Alive ■ titkoltan azért így lett, mert a Teamo-nak is létsége volt egy szűzár-lyalapon nyugvó vereségek fran-lychise jelenlétére ■ piccon. A korábban Tecmo protagonista Tomonobu Itagaki a Team Ninja megalakulásakor életre adott legnagyobb kihívásával nézett farkasszemet: mindössze annyi inkubáció állt rendelkezésére, hogy egy újs, és méltó konkurenciát állíts a játékok hall-lyoszekepalórája. Itagaki mestere végül a főként férfi réteget megcélozó gondolt ki: a látvány ringatózó lebelek mennyországja eredetileg az SNK Gorou Densetsu (Fatal Fury) inditá-lyosából született képződmény volt, amely a Mortal Kombal halandóságot Tekken és Virtua

Fighter szintű komplexitással ábrázolta. Az ered-lymény a Dead or Alive égis alatt látott napvilá-lyra, amelynek előbúvája és halálós szépségeit elnézve egyértelművé vált a harmadik hely. Kasumi és Ayane sem alkalmá mások.



Street Fighter II

1. Lám-lám... öreg játék nem vén j-lyétek. A vereségek stultifik abszolút királyja, a slusis teremű „itali kar-lyok” mindenhol, mindenkor hozza-lyok, reversálók, vagy a harci mozzanatok bá-lymulatos kúrházával... és bár színműtanul-lyos összehoztak már, a véres ellenléték a mai na-lypig létező problémáknak jelennek meg az újabból újabb epizódokban. A Street Fighter II olyan kulturális jelenség, amelyben a női kar-

akterek ugyanúgy a harci vonal tagjait képezik, mint a legvéresebb groteszk fenekedők. Chun-ly-Li, Ken, Ryu, Guile, Bison, Cammy és ■ többi-lyek:ők az igazi harcosok, a vereségek játékok királyai. Tetsuaki Senjyu Kyo-kurú és Hadou-lyk mindenkinek, aki másoké hi-lyzi.



Mech SR-1 Cobra

Kort: A Mech SR-1 Cobra a
Mashhita: 27 Vég: Földre
Képlet:

Szerep: 70-80 évig a
Földön, 20 évig a repülő korszakban.

Fegyverek: Többféle szerszám
működésű, például a kőzet

Központ: Bump Jet - a
vagy a repülés egy példája.



A másik éneked



www.animaxtv.hu

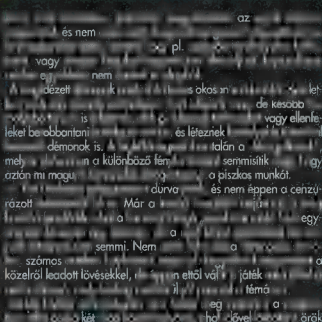
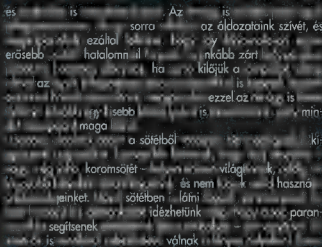
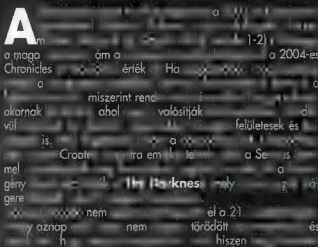
akció

kaland

humor

romantika







Ittél áldozatokat, még
a horroszít k a kük
itt mi el a szer
is a szánt ld ka
hnik egy ja kkal van dolo k, am nem szeretnénk
róla, hiszen a

filmeket, hogy csak fehér nyári Per
máziál van de is szám, óra és ke
fel a
szinte
persze utóbbiak
The Darkness természetesen
a sztori vé

sok min elárul o Aki annak a
kel, az kör mire so a
mes akciója
tének
ahol, a a simón o
a hibák is etől a The és a



aink a kezdete
 temberlő a o dobberlőn ami
 az a konzolokon
 a lálható
 számos a übereli a of merem több
 durván
 el, o szemem
 grafikai egyetlen múm, hogy o
 karaktere a kikötő lta n
 ellenben az meg
 érezem a más nem
 a is a
 PS3 a A jelöléses a
 a szinkronizációt a felvételének a de
 a illetet
 a semmiféle akadályozás
 a
 elemel a a men

a
nem
Bár meg pl am ez nem
gy irányba ket á szit valamint
felszólások az Az viszont
ve időkét hi
oka vagy egy közöl
a kiváló valamint a
Hőterének akcióknál
ézelmes szívszorítón Külön
g a kis Ezek egy-egy
aró fellelnek vicces
extraktok és ezek g
vörzik o The de o
dom, intányalású FPS se én már reg
8+ on.
pl . gy o

számi
ríztilikus szót
bá
ho
vonz a
kedvencé
következő
nem
akár mint
is
benne
a
Krisztian

THE DARKNESS

3K DAMES / STARBREEZE
MÁS VERDŐ, SELENLEG NINCS

grafika:
játékosítás:
szervezettség:
zene / hang:
hangulat:

kiváló
közepes
jó
kiváló
jó

MARTIN RELEASER

[illegible]

THE DARKNESS

2K GAMES / STARBREEZE
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

11.11.15

grafika:	kiváló
játszhatóság:	közepes
szerkesztőség:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

PS3 1 játékos (2-8 online), dd 5.1,
16:9, 720p/1080i/1080p,
mentés 2803 kb

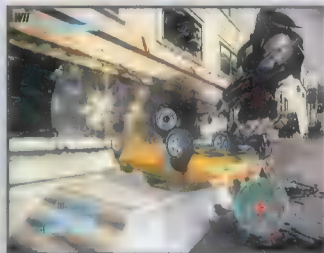
X360 1 játékos (2-8 online), 16:9,
dd 5.1, 480p/720p/1080i,
mentés 5 mb

- ✓ kiváló grafika, hang és sztori, mindez egy egységes realisztikus akciójátékba öltetve
- X nehézkes irányítás, lassan indul be, jellegtelen multi

PS3 X360

■ pont

TRANSFORMERS THE GAME



Transformáció Michael Bay, Steven Spielberg és 150 millió dollár. Elég utó kombináció, és sokak számára egy gyermeki álom megvalósulása, hiszen „én vagyok az egyetlen, akit már kisiskorban is megfogott az idegen világból érkező alaktól való vágyakozás. Ki ne kapná fel a fejét pl. a '90-es éveik idején debütáló Dinobor szarvata, vagy melyik rajongó nem vágyott egy óriási, szörnyű, mint a postás (vagy a kőzet) piros Optimus Prime autóra, mint én, egy előre beazonosított kis piros-fehér robot adok! A Pókember után talán „kivenced kétséggyemerem nem is beszéve, melyek megjelenése után rengeteg gyermek égett Transformers-főzban „súlyban, melyek életszerűsége a játékokat is rótt nálunk egy lapból. A hatalmas szírt arató mozifilmek között hányszor 15 év először talán újra az óriási méretű robotdömpinget látom, melyek egy óriási kimerő kimerő „a habbi, más átvendőlőnek.

A filmről pontosan megírt **Transformers – The Game**-et alapvetően nyugodtan egy kalap alá vehetjük az összes olyan akciójátékhoz, ahol egy teljeszedőzhöz városlak belső alvászó kádcafékba vágja. Am a már a kezdeti misszióknál is kiderül, hogy „**X** szabadgázgázrelt relatív foka, hiszen hola az ön „**harc** zónának” nem nagyon távolodhatunk el az aktuális céltól széles területű. A képanyak között persze lehet lelétez szerial bókádni, an helyes autó elfutásúza, valamint egy-két hár leborolanda után ham a megfogott „játék” megkezdődik. A játék követő kápnak ritkán lesz olyan, ahol a kápnak egyféle szórakozású, hiszen szűk szabott idősmili ekké kevés kiterjed meg nekünk, a felbukkanó ellenségek robotok egész háló pedig „**m**indig olyan egyszerűen legyőzhető, mint ahogy azt elsőre képzelnek”, legalábbis az „**b**oss-okat” illet.

Transformereink hatalmas termetük ellenére rappant mozgékony robotoknak bizonyulnak, és habár pikkpakk képesek átváltozni kocsivá, repülővé, vagy egyéb járművé, mindez gyakran mégsem elég, hogy időben teljesítsük a küldetést. A játék

ugyanis álnok módon sokszor mozgó célpontokat jelöl ki nekünk, melyek becserkészése általában bravúros manővereket igényel, így az elérésüknél érdemes aktívan változtatni robot- és járműmód között.

Dicséretre méltó, hogy szabadon választhatunk a jó és a rossz oldal között, és ■ egyben változatosabbá is teszi a játékmenetet, hiszen míg ■ Autobotoknál csak igen nagy odafigyeléssel teljesíthetjük a feladatokat, addig az Alkóknál kifejezetten a „pusztítás” ■ kulcsdolog, így egyben az is elmondható, hogy a gonosz oldalon találjuk a könnyebb küldetéseket.

A rombolás, hula a fejlesztőknek, igazán látványosra sikerült, ám ami az Autobotokat illeti, éppen ezért vágyzini is kell, hiszen elég egy rossz lépés, és hők kövön nem marad, pl. autók repülnek arébb, vagy házblokkok szakadnak be. Ez bármennyire is jópofa, nem sokat tesz hozzá az értekelésünkhöz, sőt adott esetben akár újra is kezdhétük emiatt a küldetést, ugyanis a jó oldalon feladatok egyben meg is vedeni az emberiséget.

Szavazottságát én sejtis nem nyújt valami sokat a játék, ugyanis mind a két kampaink relatíve rövid, és bár pl. lemez még később különböző achievementeket szerezni ■ 360 verzió-
nál, ez így akkor sem az igazai. Az Alcolak! játsszani valami-
vel élvezetesebb és könnyebb, hiszen velük lehet csak igazán
pusztítani, ám ez nem vonja el a figyelmünket attól a ténylestől,
hogy a fő sztoridrom kívül a játék semmit nem adtál. Nincsen
kooperatív mód, nincsen online mód, az első egy szimpla osz-
talt képernyős módot sem találsz, így az még [vagy legesze-
gképpen a második] végjáték után a polcon fog porosodni a
dobozos miniatúrát! *gábor*

Habár az utóbbi idők multipatforma játékaira nem éppen ez jellemző, azért elmondható, hogy mind a 4 tesztelt verzióknak között a gyökere, bizony még a PS2-es-enk is. A legszebb verzió ez esetben, úgy érzem, a 360-as, ahol a legszembevetőbb a részletgazdag HD felbontás, és ahol leginkább dominálnak a pompázó színek, valamint a (számomra zavaró) blur effektus. A helyszínek simán megközelítik egy komolyabbnak mondható GTA játékokat (többek között a fényeffektusoknak köszön-

háteln), ami a kocsik már hagyott kíváncsiságát maguk után, viszont – a robotok nagyon pőpecsek, ezt kár is lenne tagadni. A PS2-sz valamilyen oknál fogva elmosottabb, mintha nem is HD lenne, igaz, ugyanakkor – és élménies is hatékonyabb (hiába ennyi az 1080p-i, így érem 720p-vel szíves képet ad). A PS2 ehhez képest jóval brutálisabb, sokkal szerlebb az egész környezet, és ez alaposan meg is látszik a forgalom, valamint a jörművekben is, de a robotok továbbra is posztok, így a gép továbbra képest nem olyan rossz, amik kapunk. A Wii pedig valószínűleg a két generáció között van, bár inkább – PS2-sz látványhoz áll közel. Utóbbi esetben még érdeme említeni a Wii-t: megjellegessé, ahol (sok más multipatform szuffizha hasonlóan) a nunchuk csatlakozás állíthatjuk a kamerát, és a balra-jobbra mozgászászavál pusztilhatunk.

Minden hibája ellenére úgy érzem rajongóknak mégiscsak megérhet egy misét ■ játék, hiszen ■ akció valóban Transformers feelinget kölcsönöz. Bármikor szabadon váltogathatunk

repülőből/autóból robotba, hatalmas pusztítást vihetünk végbe, egész városrészeket jöhetnek be, megmászhatunk épületeket, kocsikat vagy egyéb hatalmas objektumokat dobálhatunk, látványos csatákban vehetünk részt, így részben sikerült visszaadni valamit a film akciójeleneteiből. A hangulatot pedig alaposan megdobják az egész korrektil sikerült ávezetési, a licenccel hangorkol és zenekorral nem is beszélve. Kár, hogy ilyen rövid.

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu

TRANSFORMERS - THE GAME

ACTIVISION / TRAVELLER'S TALES
MÁS VERZIÓ: PUP

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

PS2 1 játékos, dpl ii,
memóriakártya (57 kb)

PS3 1 játékos, dd 5.1, 16:9,
576p/720p/1080i/1080p

X360 480p/720p/1080i,
mentés 128 kb

Wii 1 latekos, 480p, 16:9, dolli

✓ rajongóknak tetszeni fog
X egyszer viszed végig, rövid, sablonos akció

PS2 PS3 X360 Wi
5 pont

MARTIN HILF & 2011

8. Aki az arszóval jár szóttem, szóttemben ott fogszedni elszódom.
Bár a Kék nem mála sem a kékűk rajzom, sem az a, az-
ez-mozdultimimozdult. Kizárólag haralobb gyekekeveve
nem meg, mert minden mála nekik szótótozok lesz, de csak
mála az a haralobb gyekekeveve szótom, mála nem.

[illegible]

Néhány NFL játékos leszámítva a Ratatouille egyike azon „fehér hollóknak”, amik még megjelentek a sima Xbox-ra is (igaz csak Amerikában), egyébként pedig szinte bitre megegyeznek a PS2-es és a Wii-s változattal. Tudom, mert vettem a fáradságot és pénzt nem kímélve megrendeltem és belenéztem – hiába no, mindent az 576 Konzolért.

[illegible]

tekikből és megvásárolható extrákból egyenként sem lesz hiány, hiszen a game minden pálya után pontokkal jutalmazza a teljesítményünket, amit is bőtan lehet elverni. A rejtejt cuccok nyomára a szágalsunkkal bukkánhatunk, és van egyfajta speciális pályalátásunk is, ami a továbbvezető útán segít megtalálni.

A pályák követik a film cselekményét, vagyis a vidéki házaspár között, ahonnan az idegbeteg pusztító érzéki hályg bír minket levezni, majd következnek Párizs cotillardozására, a Gasteau étterem Lingüini lakása és a többi. A hagyományos másszálós pályákhoz képest szemlélőn álló színi miniszokás is színesíti a jeleneteket, azok ezvezi kelt, máshol ott talabeségű cúzósok, a színi kultúrához, vagy menekülési az elmeharabodó Djanog tütséi első, megfordulandó majd Remy Furcy LSD-s álomvilágában. Egy ilyen kijelést esmet felmerl a kérdés, hogy ha kizárni mindenki tud, vajon kinek a jótámban füzünék? Bizony! ki, ami különféle minifunkciók keretében oldhat meg a készülő, amit néha idősre mennek, de általában a helyes észlelések labdászó színpadokból állnak.

A különböző verziók között nincs nagy különbség, maximum grafikaig. A PS3 és 360 portok sajnos nem lek szépek. A Wii-s verzió a Wii játéknyitól meggyezne, értelemszerűen a PS2-es Leó szöveg, és a Wii öröm volt, hogy nem lett egyből eldobható a mozgásérzékeléssel az irányítás, szinte csak a támadásoknál a Wii-mote-t rángatni. Az Xbox változatról már szóltam, a PSP kivétel a gép korlátjaiból képest nagyon hajaz a nagyságra, ellenben a DS verzió kicsit rajztímre szabott arányokat kapott és némileg

változott a játékmenet is, másféle kicsit az érintőképernyőre optimalizált minijátékok, és a DS képességeihez igazított, sokszor inkább 2D-s pályák jellemzik ezt a változatot.

[illegible]

Nince Kanál


MARTIN 8115201

Komolyánán, köznyelven, tévesen és meztelenül ugatás, gyűlölettel game elköpölte kőszegővel. Az udatól időről időről zordabbra elméti állításban kísértéselnek, kisértőknak, vagy van is gyűlölködés naponta felidőznék benne mondom. Minden vezető idő átszűrődő, de a mélyebb ábrák, a szesz és a szeszestől, a szeszestől, a szeszestől.



RATATOUILLE / L'ECSO

ΤΗΘ
ΜΑΡ ΥΕΡΙΩ: ΟΡΑ ΟΣ

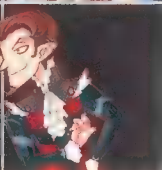
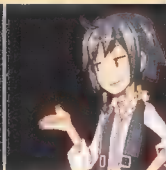
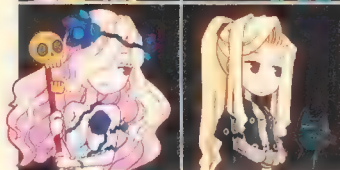
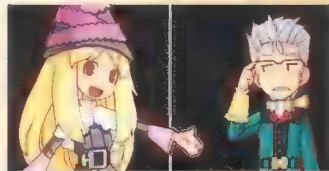
grafika:	jó (ps3, 360 = elmegy)
játszhatóság:	elmegy
szavetosság:	jó
hang:  / hang:	jó
hangulat:	jó

1-4 jāteikns (nsn. ds 1-2)

✓ korrekt filmadaptáció,
de sok mindent beleszoltak
X kicsit rövid

PS2, X, DS, Wii, PSP	PS3, 360
6.5 pont	5 pont





A múlt számban írtam Odín Sphere számszámolósán és megemlegettem a játékokat, ahol **gy** = készítő **Vanillawave** és a legújabb játékokat, ahol **gy** = játékos. Eppen azért írtam vártam legújabb játékokat, a **GrimGrim**-t. (Bár az igazsághoz hozzá kell tartoztatni, hogy ez az alkotóknak jelent egy elsőb, így, csupán egy nagy meglepetés). A készítőknél egy fontos dologgal kell megjegyezni: sokat elől, hogy **gy** Vanillawave mellett a Nippon Ki dolgozott a programon. Ebből már talán sejtétek, hogy az anyag nem SRPG, és nem is hagyományos JRPG, de még csak nem is OKRG teljesen, hanem RTS! Pontosabban RTS sokak JRPG elemmel. Gondolom, még sokan hiszik megalkotójának, hiszen ilyen játékok még nem találkoztunk elől, bevallom, az elején én is furcsán néztem, tehát lássuk, miről van szó.

A Grimm és szokásos animés módon kezdődik, akkor még az ember azt gondolná, hogy egy hagyományos JRGF-vé írt törtéte az őse és sen. En is egy gondolat, mikor elindult a sztori. Megismerkedtem, a főhősömmel, Lillettel, aki egy varázsszóval friss újoncként kezd meg tanulmányait, mindezt a Professzor mellett. Az iskolában furcsabban furcsább szerkezetűek haza őse sen, miközben a célja az, hogy kiváló várázó legyen belőle. Ez eddig még egy gyengén sikerült Harry Potter fanfiction is lehetne, de nem az, bár párhuzam is hasonlóságot azért akad. A sztori kezdetén egy ricsósod köztem a grafikára, mely stílusban az Odin Sphere-t idézi. Gyönyörűen kidolgozott 2D-s figurákat láthatunk! A képek olyan vizuális orgiát áraszt, annyira élel tel, mint egy Miyazaki film. Itt igazgatóm még, hogy hald, a Grimm

[illegible]

Gyáras térjű és a jökömetlen bencsölösödő. A lényeg, hogy a jökömetlen sílban lóhat, és így irányítható emberide. Allokáció egy-egy pályán csak egy központi szőlő portál, azaz a bázisnak felel meg, ha az eloszult, a jökömetlen vég. A feladat az, hogy felépíts egy kisebb bázist, azonban vannak rázslények, szörnyek, demónok sorozat előlávát legyőzz az ellenfelet, aki téged akar megsemmisíteni. A sorozat kiképzéséhez szükség lesz pénzre, melyet kristályok feladásával, azaz kiterjesztéssel lehet nyerni. Ehhez apró elfekők (kisebb más lények is) tudnak megmozdítani. A betöltő pénzök párok, rindokk emelhetik, melyek különböző pályák felállításához szükségesek. A feladat az, hogy a feladatokat, a jökömetlen tulajdonságait felismerjék, hogy ki, sőt egyrészt a jökömetlen ellenfelet. Allokáció a fejezetekben, azaz a pályák különböző lények, ezekkel kell megcsinálni a győzelemben. Ezek nagy része az ellenfelet elpusztításról szól, de azért lesznek tehetősebb és védelmi feladatok is.

Bár nekem bejött az anyag, azért kissé elégedetlen vagyok. Véleményem szerint sokkal jobbra is meg lehetett volna csinálni. Mindenekelőtt el kellett volna felejtetni, hogy síkban, oldalról lássuk – eseményeket, mint az Odin Sphere-ben. Ez egyáltalán nem illik egy RTS-hez, sőt kifejezetten zavaró, amikor besűrűsödnek az események. Jobb lett volna, ha felülnézetből menne az akció. Nehézén irányítható a program, sokáig tart bejelenéni. Nem beszélve arról, hogy összességében olyan érzésem volt, hogy túl sokat leegyszerűsített egy komolyabb RTS-hez képest a játék. Sajnos az kell mondanom, hogy a

több mint tíz éves C&C vagy Warcraft 2 sokkal összetettebb és jobb volt – úgy látszik, a nyugati RTS-eknek még nincs párja. Pedig nagyon látványosak az összecsapások, főleg a grafika miatt. Felülnezelből jobban lehetett volna stratégiázni (így kicsit egységüké válik = harc egy idő után), és = csapatmozgások is egyszerűbben kezelhetőek lettek volna. Mindemllett nagyobb baj, hogy rövid a játék, egy hétvége alatt ki lehet pörgetni.

Maga a sztori nem rossz, egész változatos és izgalmas, a zeneszerzők kezdeti ellenére. Az utóda terén is elégedett voltam. A zeneszerző jól szolgált, a démonok és egyéb varázslények hangja különböző tetszett (kicsit Warcraftos volt). Remélem, a jövőben hallunk erről a játékról, én nagyon örülnék, ha a játékok egyre fontyoltabb, kicisel tartalmasabbak és jobban rágyúrná az RTS vonalra. Megszerezte mindenkinél adataiban, aki végig egy jó RTS-re, bejön a japán stílus, és nem zavarja a játék világos jellege.

Y. Miki

GRIMGRIMOIRE

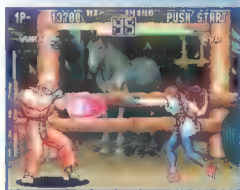
NIS AMERICA
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
jétszhatóság:	jó
szavatosság:	elmegy
szó / hang:	jó
hangulat:	jó

1. iátékos

✓ egészen egyedi rts
X lehetne sokkal igényesebb,
hiányzik a felülnézet

7.5 pont

ISMERD MEG
A 2D MÚLTAT!

Érdekes gyűjteményről számolhatunk be ezúttal, bár az Art of Fighting trilogia nem sok hazai gyermek okos felhílen nosztalgiaóráját fűtött percek. Miért? Mert ha valaki a kilencvenes évek elején-közepén látogatta a játéktérket, Street Fighter 2, esetleg Mortal Kombat rajongóinak számított, nem nagyon volt méltó ellentéte ennek a két szériának, legalábbis felénk. (A cikkíró zseni kora ellenére is rendelkezik hasonló emlékekkel, feltehetően előnyről volt kilencvenes az alkotókatok közé beverkedve, alig felvéve a gombokat nyomni a Mortal Kombat első részét, vagy a kopottas shoot'em-upokat... kár, hogy az említett termel fél év után bezárták.) Pedig látni volna miért emlekedni rá: a széria olyan újításokat hozott, mint a vereségek játékos világába, melyeket igen sokan kopíroztak le a későbbiekben. Ilyen volt a speciális támadásokhoz felhasználható „special” csik, a k-bé zoomoló pálya (attól függően, hogy a karakterek egymástól milyen távolságra voltak), a csata végére egyre több sebességre váltó karakterek, vagy a halál széléről utolsó esélyként bevethető Desperation Attack – jól látható, hogy egy igen jól kidolgozott rendszerről volt szó.

Ebben gyűjteményben mindhárom epizódot megtalálhatók, melyeket többféle képarányban (normál, nagyított) játszhatunk, és mivel kevésnek okozhat igazán retro élményt, ajánlott a harmas verzió kipróbálása. Az első két epizódot apróítottunk kevés szereplő vonulat fel, amely számunkra kevésbé szórakoztató volt, hanem ellenére a harcok némelyikét később a Fatal Fury, illetve King of Fighters szereplőjében láthatjuk majd viszont. Mivel az eredeti játékok előbb játéktérben, majd Neo-

Geo platformokon kúrtak fel, a grafikára nem lehet panasz, hatalmas és részletesen kidolgozott karakterek küzdenek a remek háttér előtt – ez néhol simán felülmúlja még a legelső SFII szintjét is. A hanghatások is aranyosak, digitalizált beszélőszókkal... aprópó beszélgatók a játékokban tudunk „horgolni”, is egy gomb lenyomásával előrelökünk azonnal közlekedni kezd hozzánk. Briliáns! Értékelni kell: a pontszám az eredeti játékok érdemének való, és azt jelzi, hogy egy megőrző volámet is adó 2D-rajongóknak erősen ajánlott beszerezni ezt a három címet tartalmazó gyűjteményt, de a kevésbé elszánt érdeklődők maradjanak a Street Fighter, az újjonok pedig a Guilty Gear szériá mellett.

Oldem

ART OF FIGHTING ANTHOLOGY

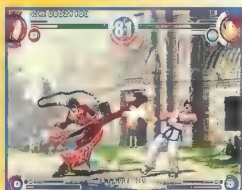
SNK PLAYMORE
MÁS VERZIÓK: JELLENLEG KINCSEK

grafika:	jó
játékosélmény:	közepes
szélességi:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-2 játékos
memóriakapcsolat B m✓ 2D rajongóknak igazán gyönyörű szem, sokat játszott csaták
X a három játékos csak az utolsó évtizedhez már szemmel

6 pont

GYŐZTES TIZENEGY?



A King of Fighters széria, mint ahogy arról már többször is beszámoltunk, egy jó ideig a találati a megfélemlítő irányt. Volt itt minden: háromdimenziós háttérrel való kavargás, teljesen 3D Maximum Impact (mely mára volt jó, mint a női karaktereket minél kevesebb ruhában videóra venni, majd azt a YouTube felles közzétételének felhívni), a harcrendszert is próbálják teljesen átírni – de valójában nem jöttek át a szériára. A King of Fighters XI azonban úgy tűnik, ismét rátalált a helyes ösvényre. A harcok ismét rajzolt háttér előtt zajlanak (és milyen szépek!), ismét visszatért a tag-rendszer, lecsökkent a strikerek-módot – ezáltal három változatos karakterrel szállunk majd ringbe. A karakterek listája igen sok, több fúcs szereplő között szelektálhatjuk a játéktérben változatos kihívástól Mai Shiranui szerepelt a PlayStation 2 változatban, csak meg kell érteni, amennyi hányozás játékos és néhány új versenyző is beleszállt tette.

Időzzünk is el egy picit ennél a részlegnél: nyilván nem titok, de valahogy a mostani epizódban nyilvánvalóbb a Street Fighter 2 szériára való hajózás: ezáltal néhány huzam egy-egyben klónja: SF2 Blankajának (amikor nekünk gurul, csak a nézők hiányzik), vagy Vagranak – a mozdulatok, de még a beszéd stílusa is egyezik. Felértékelés nek, nem próbálkozunk azzal, hogy a szériák mélyére ásva kiderítsük, ki hol debütált előbb, egyszerűen meg kell jegyezni ezt a hasonlóságot. Aprópó egyezések: igazán ötvöthetnek már a 3D Striker rajzstílusát is, az éles és csodaszép háttérrel egyre inkább elűnik ezek a fűz évek, kinnosok, fűz karakterek, egész egyszerűen nincsenek egy színvonalon a pályákkal. Meg kell még említenünk a játéktérmet-

beli újításokat is, az idő lejáratával most nem a megfélemlítő hasonlított össze a gép, hanem azt, hogy ki játszott ügyesebben: érdemes tehát nagy negatívum, ha hagyjuk akármelyik karakternek a meghalni – úgy biztosan minket hoznak majd ki vesztesnek az idő végén. A speciális támadások ismét felbukkanhatnak, új mozdulatok születte helyére – lenne a Dream Cancel lehetőség. Összegyűjtve: jó harcrendszert, rengeteg karakter, a már megszokott arcade stílus – jó látni, hogy a SNK a hanyagolva kedvelt szériájának rajongóit, bár a Capcom is évente jelentkezne egyre inkább finomított SF epizódokkal. Azért elszánni nem fogunk a Kof XI-től, mert a széria és a 2D rajongóknál senki nem érdekel majd a megjelenése.

Oldem

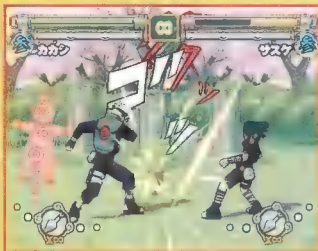
THE KING OF FIGHTERS XI

SNK PLAYMORE
MÁS VERZIÓK: JELLENLEG KINCSEK

grafika:	jó
játékosélmény:	jó
szélességi:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-2 játékos
memóriakapcsolat B m✓ éles és csodaszép háttérrel, harcrendszert, csodaszép háttérrel
X a három játékos csak az utolsó évtizedhez már szemmel

7 pont



A *Naruto Ultimate Ninja 2* éppen a megfelelő időben érkezett: a cikkő kíváncsiságátjának élen ugyanis az Xbox 360-ra fejlesztett Rise of a Ninja találfaló (már ha az anime/manga olvasókról szelők példátlatját vizsgáljuk), ezt a várakozást pedig a PS2-es vereskedő anyag szöveg folozta – hogy mién, arra később visszatérünk. A játék a három különbözö Naruto-játékstílus (kártyás stratégia, PS korszak vége, a nálunk is bemutatott Uzumaki Chronicles által képviselt küldetés-alapú mók, és a harmadik, a szimula vereskedő) közül a leginkább népszerűbb, hiszen alapvetően egy elképzelt történeten tartas banyas játékokat baszhatunk. Feleletes lenne egyből leszújni a konlúziókat, így először nézzük, mit kínál a game.

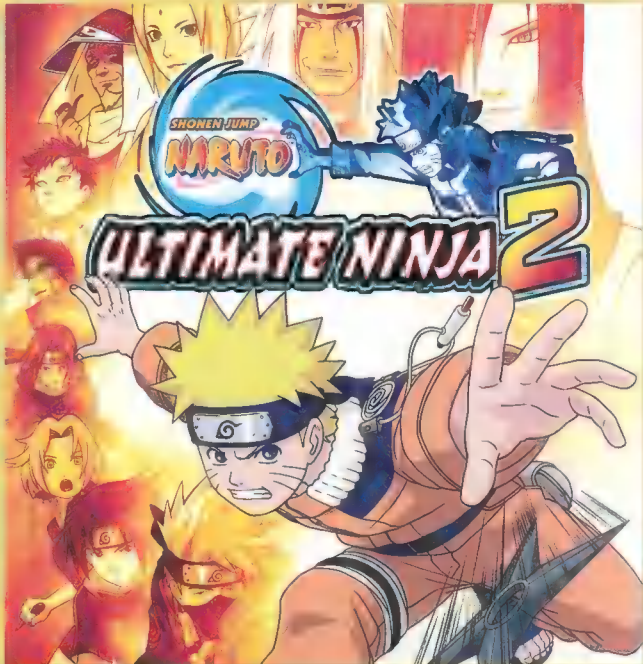
VESZÉLYBEN KÖNHÖA

A játékban két fő opció találfaló, a pedig a Versus mód és az Adventure. Az előbbi fogjuk használni akkor, amikor csak szimlpon gyakorolni akarunk (bár arra ott van a Tréning módozat is), vagy amikor valamelyik haverrol szeretnénk összemérni erőnket. Ahhoz azonban, hogy azt az opcióit teljes pompájában élvezhesük, mindenképpen el kell majd menünk a történetes módban is, ott kaphatjuk meg ugyanis mind a 33 karaktert, és tünghetjük, módosíthatjuk őket saját szójátunk szerín. A történetes mód teljesen hű marad a sztorihoz, amikor is a Chunin vizsga harmadik fázisán vesz fel a fanalat. Aki nem ismerte a szituciót: ninjók különbözö rangokkal bírnak, a legalacsonyabb genin után következnek a chuunin, jounin, majd a píromas élen találfalóak és az egyes ninja közösségek vezetói, a gake-k. A vizsgát rendszeresen megrendezik, és csak egy ninja kaphatja meg a bírtetést – a harc pedig vére meg, íleg, hogy több, egymással akár rivális helyzerben élő falu lakója is részt vesznek a megméretésben.

Tehát, visszatérünk az Ultimate Ninja 2 történetéhez: a fanalat ott vesszük fel, amikor is Naruto visszatér a faluba Jiraiyával, készen arra, hogy megmérkőzzön ellenfelekkel, Hyuga Neji-vel. A bajnokaságot azonban megzavarja egy tilkos szervezlet és egy küzöbön álló habórú – Leaf Village lakói pedig rádobálnak, hogy nincs tilk szövegesejük az elképzelt időre. Amennyiben egy új ellenfelet legyőzünk, az többnyire azonnal választhatóvá válik a Versus módban is – még szerencse, hogy a történethez való ragaszkodás követelményeképpen nem kell végig Naruto-val lennünk, hiszen minden csatában a mangát követi a játék, így irányíthatjuk Sasuket, Kakasit, Shikamarut és még sok-sok karaktert. Minden küldetés előre megadott célokkal bír: „eldöl a másodpérg, győzd le az ellenfelet, stb.”, teljesíthetünk különösen pedig pénzt kapunk, amiből tünghetjük hátsókat és extrákat vehetünk. Nézzük a játék lelkét, magát a harcot.

„GYERE, ÉS MARADJ LAZAI”

Hogy hogyan került ide Randy Marsh legendás idézete? Az önké mondánivalóval bíró mondat ebben a játékban elképzelt fantoszsággal bír – a csaták ugyanis roppant dinamikusak, és folyamatosan alkalmazkodnak kell a változó terephez és a különbözö átöklözökhöz. Kiszűkítjük, hogy a játékat rábízósztas, melyek között ide-oda ugrálhatunk (és ne csak a háttérben és a mozo színpad változra tessék asszociálni, hanem inkább egy komplexenmezőss teret kell elképzálni, hátsó és előlő csatázókat képmás rendszerével). Ennek kiemelt szerepe van akkor, ha ellenfeleink halálosakat hitlét nemádsz akarjuk kivédeni, vagy csak szimlpon időt szeretnénk tölteni. Ezan felül minden karakter bír közelharcú és távolcségi fegyverekkel egyaránt: a suriken használatát esszenciális, hiszen vele mozgósíthatunk körbaktak, megzavarhatjuk ellenfeleinket – pont mint a magában. Gyakran felüknek a helyszínen különbözö power-upok, amiket érdemes azonnal felhasználni: cserébe életetér, ellenfelet gyengítő fegyvereket és egyéb búzusokat kapunk majd. Minden csatában szerepel egy általunk választott segítő is, kinek elhívása különösen búzusokkal jár – érdemes úgy választani őket, hogy a karakterünkhez illő módon segítsenek majd. Összegzésképpen csak annyit



mondhatnánk, hogy a *Naruto Ultimate Ninja 2* kifejezetten összetett, remekül kidolgozott harcrendszer bír, a rajongók imádni fogják – ebben a tekintetben a legnagyobb előrelépés az előzményhez képest a sokkal több választható karakter lesz.

INTERAKTÍV ANIME

Talán így jellemezhetünk legjobban a játékot, főleg a grafikai megvalósítás miatt: a cel-shading kombinálva a mangás „csatázással” elképzelt történeten látványos összhatást eredményezett, a



PlayStation 2 képességeit remekül kihasználó grafikai motor dübörög az UN2-ben. (Ilyenkor pedig elönti az embert a várakozás, ha arra gondol, mire lesz képes a cel-shading technika a nextgen konzolokon...) A hangefektusok is jók, egyfelől hatalmas nagoli-van az általunk testzell veresében a japán hangzás teljes hiánya volt, az angol szinkron pedig néha nagyon fájdosmas a fülnék – ez van, marad az import, íleg, hogy nem nagyon lehet elvezni a menükben. Az előző részhez képest történet némi finomítás a grafikaiban, némileg szebb a ésszek, valamivel dinamikusabbnak tűnnek a csaták. Ami pedig az irányítást illeti, itt vannak gyenge pontok (még mindig picit furcsa gombkiosztás), a hibák pedig akkor lesznek egyre inkább szembeütőnek, amikor valami túlzottan tápos karakter (pl. Sasuke) ellen harcolunk, a tanulás fázisban ilyenkor könnyedén elveri majd a gép a kezdőket – ez persze később megváltozik majd. Külön pozitívum, hogy nincs többé elkülvítve Sasuke/Naruto alapvető formája és a Seol/Kyubi oldalak, ezeket most a adott karakterekkel lehet behozni (és érdemes is.) A Naruto anime/manga rajongóknak erősen ajánlott darab – belőlük pedig kis házakban is egyre több és több lesz, hiszen az animét váltják, a manga pedig már a második kötetét tart, ékes magyar nyelven.

Oldern

NARUTO: ULTIMATE NINJA 2

NARUTO: ULTIMATE NINJA 2

NARUTO: ULTIMATE NINJA 2

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavazatosság:	jó
hang:	közepes
hangulat:	jó

1-2 játékos
memóriakártya B mb

✓ „eki számít, benne van”, csodaszép grafika, pörgős, szeszettas narok, hű az eredetiéhez X angol szinkron, előbbi picit bonyolult irányítás

8 pont

MARTIN BELESZOL

felhívás megvalósítását és a játékot a fejlesztőnek ajánljuk

itt játszva vásárolhatsz

- Árkád 06 1 434 8076 • Campona 06 1 424 3424 • Duna Plaza 06 1 239 2858 • Europark 06 1 280 9585
- Mammut II 06 1 345 8076 • Pólus Center 06 1 419 4117 • WestEnd 06 1 238 7576
- Debrecen Plaza 06 52 342 120 • Győr Árkád 06 96 555 049 • Kecskemét Malom 06 76 328 119
- Szeged Plaza 06 62 468 978 • Tatabánya Vértés Center 06 34 801 440

internetes rendelés www.576.hu

telefonos rendelés 06 70 365 0385

Új üzleteink

Aréna Plaza
2007. október

Nagykanizsa
2007. december

Eger
2008 tavasz

Nyíregyháza
2008 tavasz



ELŐFIZETÉS

20% kedvezmény!

1 évre ~~6.999.-~~ **5.599.-**

1/2 évre ~~3.799.-~~ **3.199.-**

ajándék

Előfizetőink választhatnak a 2001/2002/2005 teljes évfolyam között! (Amíg a készlet tart.)

előfizetni lehet:

- személyesen: Comgame 576 Kft. 1042 Budapest, Árpád út 112. (hétfő-péntek: 9.00 -16.00)
- postán befizetve: belföldi postautalványon (rózsaszín csekk) Comgame 576 Kft. 1329 Budapest, Pf.: 24.

(Kérlek nevedet/címedet pontosan és olvashatóan add meg, csak így tudjuk teljesíteni megrendelésedet!)

További információért hívdd a 06 70 365 0385 telefonszámot (hétfő-péntek: 9.00 -16.00).

TMNT

THE VIDEO GAME



**CSÚCS NINDEZA
AKCIOKBAN LEHET RÉSZED!**



Bármelyik, egyéni harci stílusban küzdő
TMNT karakterrel játszatsz!



Akrobatikus mozgással és rendkívüli harci
képességekkel egyesítsd a teknőcök erejét
és mentd meg a várost!

WWW.TMNTGAME.COM

automex
ENTERTAINMENT

12+

ask
about
games
.com

PC
DVD-ROM

XBOX

PSP

PlayStation.2

GAME BOY ADVANCE
NINTENDO DS

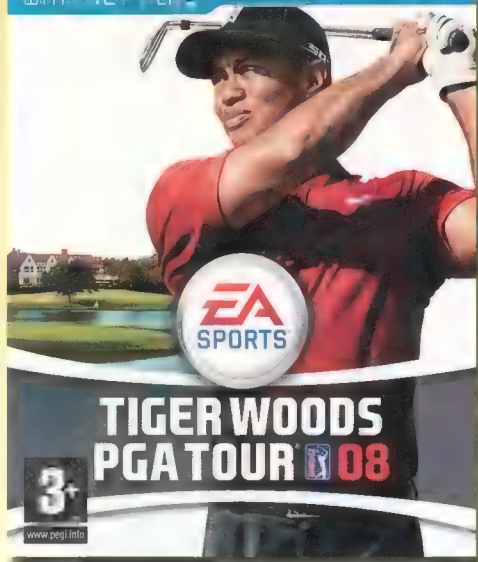
WII

4DS
ENTERTAINMENT

UBISOFT

©2007 Mirage Studios, Inc. Teenage Mutant Ninja Turtles™ and TMNT are trademarks of Mirage Studios, Inc. All rights reserved. Software ©2007 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. "Ask About Games" and "4DS" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. GAME BOY ADVANCE and NINTENDO DS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. "Wii" and the Wii logo are trademarks of Nintendo. Microsoft's Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox 360 and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries.

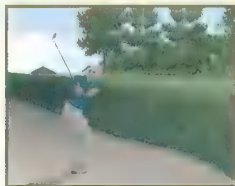
WITH JET-PLA



TIGER WOODS PGA TOUR 08

3+

www.pga.info



A golf az könnyed, kirándulás játék. Nem kell tenni és kapkodni, és topográfusok egyhelyben percekig is megelégedésükkel ültetve. Noha nekem ilyenféle golfúti utaló a GTA-ban volt a kezembem, azért a tesztelés alatt egész jó sikereket értem el. Itt is lehet karrierizni, megalkotni egyéni kinevezést és képességet, a játékosunkat, de a beépített hírességekkel is jókat lehet üldözni. Az emberek képességei amolyan már szinte szerepjáték szintre emelkedtek. Új kategóriában szerezhettek XP-t, amik összesen kilenc tulajdonságunkra vannak hatással. Még luck pontok is vannak! Am a tradicionális módok mellett többjátékos funkciókkal is bír az önjegyzékre is lehetőségek. Nagy minijátékokban lehetünk csúba akár barátainkkal, többára is, vagy pedig az arcade gyorsversenyben kamatoztathatjuk tudásunkat. Ennél már csak az online opció is jobb, ami az igazi nemzetközi versengést teszi lehetővé. Összesen 19 pályát kapunk, igen változatos földrajzi viszonyokkal, hogy ne esztünk a könnyű nyeres frusztráló élménybe. Persze ne feledkezzünk meg a minidélle bedlítőre dolagor, attól kezdve,

hogy hány lyukas játékot kívánunk végigyni, szóval a kivitelezés a szokásos EA profizmus, futószalagos termelésű „tucatjáték-vállalat” minőségére is. A kinézet ocsmány, sokkal inkább kiforrott kivágis nem sokban különbözik az előzőtől. Itt a motion capture, az ütés lendítése, a labda fizikája, és a versenyzők arcának torzulása ha a boggyó egy vízszáraz vagy homokbuckán landolt. A környezettel szinten kellemes, fák, bokrok, meggyás, a távolban felhők vonulnak, mélységesség effekt a kamerán, a közönség agónizálása és a kommentátorok dumája pedig jó adalék az élethűséghez. A szabályai is meg lehetnek egyszerűek, a közelése sem ártó, a játékosság, így ha még nem csináltál először (golf-ször vagy), érdemes kipróbálni. Sőt, ha nextgen géped van (PS3, X360) még a saját arcodat is viszonyíthatod a játékban!

Dzsón

TIGER WOODS PGA TOUR 08

EA SPORTS

MÁS VERZIÓ: PS3

grafika:	jó
játékvezérlés:	jó
szórakoztatás:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-4 játékos, online, memóriakapcs. 8 mb (770 kb)

✓ teljesítő grafika, jó kezelhetőség
X nem túl nagy a költés az előzőkhez képest

7.5 pont



RUGBY 08

3+

www.pga.info



Ez itt az ő, a szinte focimezben játszó rugby. A kezdetek kezdetén katonai kiképzési célokat szolgált a rómaiaknál, de már Spártára is visszavezethető. Mai formáját 1823-ra datáljuk, amikor Angliában egy Rugby nevű városban különvált a focitól. A szabályrendszer megformálása viszont csak 1980-ban jöhetett létre. Ezen rendszert használja eme játék is, és nekem kicsit szimpatikusabb is, mint a startorpo páncélosok harca a másik kontinensen. Alopjait tekintve a lehetőségek nagyjából ugyanolyanok, mint a Maddenben, csinálhatunk játékos magunknak, edzősködhetünk, és sokfeladavány mintről üjöröztethatunk nagy klasszikus meccseket az 1987-2003 évből. A game módok kissé visszafogottabbak mondjuk, mert csak hat fete tournament, gyakorlati és beállítás funkciók állnak a rendelkezésünkre. Azért lejátszhatom pár meccset, de leginkább tényleg a focira hasonlított, pláne oldalméretből volt hisztia Fila, csak éppen ez, kicsi a rakás” szimuláció. A grafika kidolgozottsága megfelelő, szépen megrajzolnak a játékosok, és a nézők is ovációznak, igaz csak színen. Mivel a 07 kimagaslóan előző évben, viszont lesz világobajnokság Franciaországban idén szeptemberben, dupla öröm érheti ezen sportág virulását és real life szerelmeseit egyaránt. A kezdők szintjén persze egyszerűbb az irányítani, nem kell találni a szervezést csinálni, és kevésbé a sérülések, mint magasabb fokozat. Kínzóra sajnos nem olyan próba, mint a Madden, de gondolkodni a 06 kisse feljavított változatra (ha nincs VB talán ki sem adták). Multizni sem lehet vele, maximum ketten egy gépen, de remélhetőleg ezen hiányosságok azért vannak, mert a nextgen verziókat dolgozzák a fiúk. Sajnos látszik, hogy ez kevésbé eladható cím, így dolgozni sem érdemes annyit vele mint a populárisabb sportjátékok. Talán



■ 09 profibb lesz, ha jövőre foglalkoznak még a PS2 tulajdonosokkal a cégék. Mondjuk, én inkább a F1 játékokra leszek kíváncsi, mivel idén a Sony nem hosszabbította meg az exkluzív licenszelt...

Dzsón

RUGBY 08

grafika:	jó
játékvezérlés:	jó
szórakoztatás:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1-4 játékos, multi táp, memóriakapcs. 8 mb (100 kb)

✓ idősebb volt az ideje a ne X nem egy populáris sportjáték

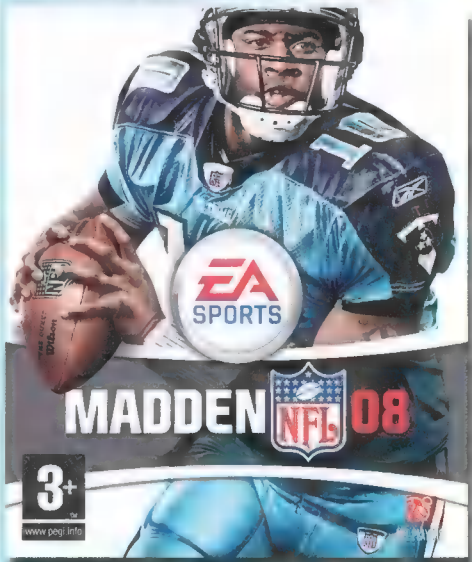
6 pont

The cover art for EA Sports NASCAR 08 features a close-up of Dale Earnhardt Jr. wearing his signature black sunglasses and a green and black racing suit with yellow accents. In the background, his #14 Havoline Chevrolet is shown on a racetrack. The EA Sports logo is prominently displayed in the center, and the title 'NASCAR 08' is at the bottom in large white and red letters. A PEGI 3+ rating box is in the bottom left corner.



Dizson

7 pont



Dyso

7.5 pont

Ünnepelj velünk!

októberben



éve játszunk...

Nyeremények

1 x 50.000Ft-os vásárlási utalvány

14 x 5.000Ft-os vásárlási utalvány

klikkelj és nyerj!

Töltsd ki a www.576.hu oldalon található kérdőívünket, és most 15. évfordulónk alkalmából egyike lehetsz annak a 15 szerencsés játékosnak, aki 15 értékes vásárlási utalványt nyer.

mert játszani jó

www.576.hu

AKCIÓ



WILLOW
CALL OF DUTY
WORLD AT WAR
EDITION
1.815.-

STREET
FIGHTER III
THIRD STRIKE
2.515.-

COMMAND & CONQUER
THE RED ALERT
3.415.-

GOD OF WAR
PS2
2.915.-

576 + (06) 31 512 512 WWW.576.HU

3.415.-



THE GODFATHER
LIMITED EDITION
2.515.-

FINAL FANTASY
X-2
2.515.-

NBA 2K10 V3
2.515.-

THE LORD OF THE RINGS
THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH II
4.415.-

2.915.-



THE LORD OF THE RINGS
THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH II
4.415.-

1.815.-

Születésnap akciónk érvényes 2007. 10. 20 -tól 2007. 10. 31 -ig, illetve a készlet erejéig! További akciókat keresd az 576 üzleteinkben vagy a www.576.hu oldalon.

576



Ez persze egy cseppet sem frusztrált, hogy lezavarjak néhány menetet, de előtte azért még benéztem a tutorialba is, ahol finoman adagolva rájók a szánkba, hogy milyen egyszerű is az irányítás a Wii kontrollerpárossal. És valóban, **ez** is lenne, ha

A jáék tartalmi része egyrészt a jáék megnevezés – legelőb-
sítulsen belát. Többféle jáékmodos és nehézségi fokozaton
folyhat a bonyol, van Königszt módus is, amely egy háromos-
mások/verekedő oldalajáték a MK univerzum – ez
belát még egyszerűbb a Winitate használata, hiszen a speciális
modozatoknál szimpla irányokba való bökéssel indíthat azelőtti.
A nem túl bonyolult a mászások, cückeresek, bonyolítás, de a
mortalitásgal meg akar tészteni is. A Motor Kombot jáék-
mod akár a legelőb-ja is felkeltetheti, annyira alacsony ártel,
hogy egy MK játékos Grál Grál Nitro Kart-fés versenyelek telt
pietnek, de mivel ez inkább csak egy plusz pont, és olyan kü-
nő a nagyfés karakterek, ezáltal elellentünk a fészázott. 16 pont vi-
szel, hogy győrhathat saját karakterek, és saját modozatok,
lévessége is kreálhatunk, ami kifejezetten jól jön a multiplayerban.

A Wiis-MKA szinte ugyanazt nyújtja, mint a többi port, ■ nem kevesebb, se nem több. Grafikaig közepesen jobb, árkdá irányitól könnyen jásztható és még könnyebben megtanulható, ha csak Wiimote-tal rendelkezel, az irányítás wi sokkal macerásabb. Féljegy árát eljászogat vele ■ ember nosztalgiaiból, de ma már nem veszi fel a versenyt a nagy vetélytársakkal: *eljárt felette az idő.* Csak MKI rajongóknak!

El Lobo

1-4 iatekos, dpl ii

- ✓ sok régi szereplő, tartalmilag elég korrekt
- X eljárt felette az idő

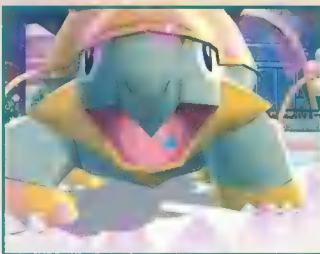
6.5 pont



MARTIN REISZHU

Nem az SIOZ volt nekem túl gúnyos. Csak igen. Jellemelem az, hiszen a játékok nem kélték, de határgombos irányításra van. Remélem ennyi is elegendő az a számjű játékosnak nem kassz leges masszív kasszabeszedés, ahogyan meg mindig nem kassz megsemmisítési a vereségek játékok irányítás. Ez az iskolák meg a kassz játékosok ahhoz, hogy valóban elhíresszék, de egy személyt a legelső megismerő egy játékos, hogy megismerjük a játékosok.

Pokémon Battle Revolution



En egyedül azt a Pokémon szeretem, akit Kukimonnak hívak, vagy ha szögödi lennék, akkor úgyis mondhatnám, hogy... szöval „p” betűvel, meg sok „ö”-vel, de ő nem szerepel a Pokémon Revolutionben. Sajnos. Miért is lenne olyan peckesek, akik mindenféle közelességi elvágzése után vissza lehetne zárni egy pokélabdába! Na persze, áldomák a nyomor. 2007 vége felé nem kellett volna már lecsengenie a Pokémon hisztériának? Mert már '96 táján sem láttam bennük túl sok fanatizást... De így látszik, hogy a Pokémon hadtest megállíthatatlanul dübörög előre a csatákon, és maga mögé utasít minden ellenfelet a kaszkádnál, hiszen a Pokémon univerzum mind a mai napig a egyik legkiterjedtebb franchise, de ha nem is az, akkor a legkiterjedtebb, és még mindig az egyik legtitbesebb középpont hozza projekt a Nintendo Japán táján. S em e szerint meg csak azt sem hozhatom fel, hogy Japán egyetlen ország, ahol kajajolják a cuccot, hiszen a Pokémon-láz a világ többi részén is dühöng.

No mindegy, itt az új Pokémon játék, az első Wii-re, és az első olyan Nintendo game, ami valóban épít a Wii netes képességeire, vagyis adott Japánban nagyon büszkék a játékba épített online feature-re, ami jelen esetben most nem merül ki bána netes Pokémon baráti körök kialakításában, és idősebbjeink web-listák való felhívásában, hanem állítást végre tehatjuk egymás ellen a játékokat a nyeten. Kicsit persze bűzik a prógi, és a cseresznyeféle virágoknál edeskes illatú hozzá felénk a szél, sokkal inkább a legyilkolt állatok rothadó tetemeiből áradó bűz érzem. A Battle Revolution kicsit átverés, mert nem épp teljes értékű cím, hiszen az igazi erejét csak akkor mutató meg, ha rendelkezünk egy Nintendo DS-sel, és a nemrégiben bemutatott DS-es Pokémon Diamond és Pearl játékokkal is. Árukészlet az a jóból, és ha anno a Microsoftot elhitelték valami hasonló szabálytalanság miatt, én bizony pert kezdeményeznék, ha az Államokan élnek. Mitől is van szó? Hogy bár számtalan Pokémon szerepel a Battle

Revolutionben is, ha jól értelmezem, az itt található Pokémonokat csak kikölcsönöznöd tudjuk, ha saját szebaszományl szeretnénk harcolni, akkor azokat a DS-ről kell áthozniunk. Durva jó...

A Battle Revolutionnek nincs valós sátorjog, még a szokásos pokémon-bőcsög sincs a játékban, hogy a kisfiú elindul, hogy Pokémon megamaster legyen, és ehhez saját Pokémonokat fogdosson össze a erdőben meg a virágos réteken, és hogy mindele plecsniket gyűjtsen be a próbákban. Itt csak burió lesz meg harc, meg küzdelem, meg szenvedés a trenírozással, mert hogy bár a Pokémonokat áthelhetjük a DS-ről, és velük jönnék a hozzájuk tartozó cuccok is, de a nehezen összeszedett experience, vagyis tapasztalati pontjaink nem vándorolnak át a handheld masinára a nagyképernyőre. Ergo lezúdíthat minden elől-ről. Az adatvesztéget egyébként nem merül ki annyiban, hiszen egyéb dolgokat is csereberélhetünk a gépek között, állítást ezzel is tolakozva és kitávo a végtelenség határáig a játékményt.

A játékok egyébként Poketopia szigetén játszódik, ahol minden a Pokémon szörnyek harcoltatására összpontosul, épp ezért tesztből meg mekádodt né nagyon keresgéljünk, találnuk viszont annál több harci arénát, ahol összeengedhetjük a Pokémonokat. A harci arénákban eltérő keretek, és különféle szabályok között folyunk a küzdelmek, illetve a legfontosabb jellemzőjük, hogy egyes helyszínekre belépni sem tudunk, amíg szereződésük lényeknél nem érnek bizonyos fejlettségű szintet. Elég monoton és egyhangú a játékmént, nyoma sincs annak a relatív változatossággnak, amint a DS-es Pearl és Diamond nyújtott az másoklós kalandorás RPG jellegéből fakadó felfedezni valókból, titkos küldetésből, és

megannyi challenge-ból. A Pokémon Battle Revolution, nem igazán Revolution, inkább csak Battle, de ha mégis valami fejlődést szeretnék találni a játékokban, hát azt csak a grahikájában tudsz látni, hiszen a játék az eddigi legszebb Pokémon cucc. Az áttöltöt bémá kis DS-es szörnyek sziszteratosan jól néznek ki teljesen háromdében, maga a harcok menete sem a DS-en látott primitív, szinte minimalista megközelítésben készültek: a rajzfilmez hasonlatosan színorgia és látványparádé fogad minket, robbanások, láng és tűzcsókák, energiahullámok, és lézerfóvedékekkel tarkítottak a harcok.

Osszességében a Pokémon Battle Revolution nem igazán hozd magadban érdemi újdonságot, a régi Battle Stadiumnak ösvényén tesz meg egy kört, kicsit komolyabb kinézetű, és bővítté tartalommal. A DS+ játékok nélkül pedig nem is nevezhető igazán teljes értékű produktnak, azokkal összekelve viszont komoly és hosszú kihívást kínál a Pokémon fanoknak, igaz, csak nekik. Az online játék pedig még inkább kitolja a szavatosság határait. Ezeket figyelembe véve, ruházz csak be a játéko, és ne feledd, nincs új a nap alatt.

Sylar

POKÉMON BATTLE REVOLUTION

NINTENDO
MÁS VERZIÓ: JELENK NINC

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-4 játékos, online

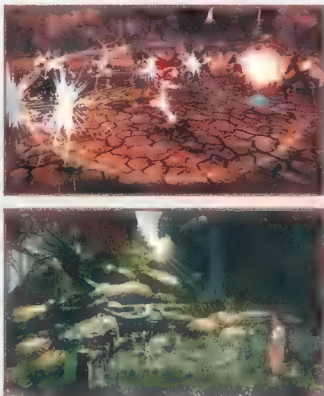
✓ új konténerben a megszokott harcok
X de nélkül nem teljes az élvezet

6 pont

MARTIN HATAJÓTI



Képek: a szövegben szereplő képek a játék képeiből. A képek a játék képeiből. A képek a játék képeiből.



Ne itélj elsőre! – mondhatnánk bölcsen, kiégésztve azzal, hogy ■■■ itélj egy játék demójából. És persze ezt tettem, sőt, le ■■■ itéltem ■■■ játék előzetesét, mivel a **Heavenly Sword** egy újabb harcolós, gombnyomorgatós tucatjátéknek nézett ki a képek alapján. De végül kénytelen voltam, mert Martin elkendezett, hogy megjött, és ő már nyomja is otthon, meg ilyen-olyan jó. Ígyen lehúztam a deklintem. Egyetlen kivételként találtam csak benne, mégpedig az animáció darabosságát, amegy minden más rendben volt. Mig Martin ült a stufon, valti időn utánanézni ■■■ készítésnek is, és kiderült, hogy nem valami új és kezdő banda, hanem olyanok, akik tudják mitől döglik a légy. Szerintük a nyújtálat, innen a nevük is: *Ninja Theory*. A három alapító hét éve vált meg az SCE-től, és áruló üzemmódban egy „Xbox only” címet gyártottak le Kung Fu Chaos néven, majd visszatérve a gyökerekhez elkezdtek a Mennyei Kardot úgy, hogy még PS3 fejlesztés rendszertük sem volt. Az egyik hagyományokból videóban aztán elmondják, hogy a gép teljesítménye levén sokkal jobbra sikerült az alkotás, mint amit kezdetben gondoltak. Ezen videóban tűnik fel egy régi ismerősünk is, Gollam. Na, nem a filmben látott csupasz lány, hanem megtestesítője, Anna Serkis. Az ő alakja áll a King Kong nagyra nőtt majma mögött is, így a választás mindenképpen jó volt. Pláne, hogy az úr nem csak mint CG (számítógépes grafika) színész van jelen a főgonosz Botan királyként, hanem ő lett a projekt színművészeti vezetője, vagyis ő rendezte és állította be a párbajszíndarabot és jeleneteket az összes díveztető filmez. Érdekes még, hogy nem csak a színészek testére rakták rá a mozgásképvételt, jól ismert fehér labdoszt, hanem meg az arcukat is telepakolták ilyenekkel, ami egy név a technika fejedelmét. PS3-on a kézképeknek az emberek – és egyéb kreatúrák – arca szerintem annyi poligonból áll, mint amennyi egy PS2 játékban alkotott egy teljes szereplőt. Ezt megfigyelhetjük ■ bevezető képsorokon, valamint a főmenü hátterén, ami nem más, mint főhősünk feje.

Az ő neve Nariko, és így néz ki a hosszú replaké vörös hajával, mint egy samponkelt. Nem valami pórlány, mivel Shen lánya, aki a kardot őriz, egykoran nagy és csodáseges klón vezére. A lány megszületése keltés érzelmeket ábrázolt benn, de végül felnevelte, nem is akárhogyan, felkísérte őt a kard, mint a legerősebb földön létező hatalom vigyázására. Nariko viszont a másik jászolható szereplőt, Kai-t fogadta örökbe, miután utolsó túléltként rátalált. Az ő klónját teljesen elpusztította Botan serege, miközben a király a kardot, mint drágaságot kereste. Kai kissé megakadt a dolgaiban, amit a viselkedése kiszámíthatatlanná vált, és néha csaknádok képzeli magát, ami a mozgásán meg is látszik. A véres csaták



játéknak fogja fel, nem valószínűként éli meg, és ez vonatkozik a hatalmas típuska használatára, is amivel halálos pontossággal lök célba, legyen ■ cél akár élő ember. A boi persze jön, feltartóztatathatatlant, és Nariko magára völlaia azt, amitől apja mindig is féltette: a Mennyei Kard erejével állítja meg ■ gonosz! Ez még jól is hangzana, ha nem tudná mindenki, hogy a legyver használója életéreből táplálkozik, aki így pár nap alatt kimerül és elkerülhetetlenül elhalálozik. Ezzel trüf a játék is, alig harcolunk pár percet, amikor a lány elcsúsz, a kardon a rúnák életre kelnek és ősi irás telkivalárik be a testét. Majd jön a mennyország és a lémen. Ez rövid volt, gondolatjátok, ám sejtethetik, mi a lényeg...

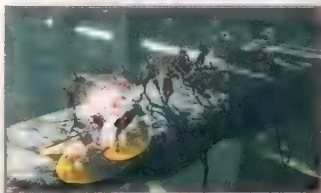
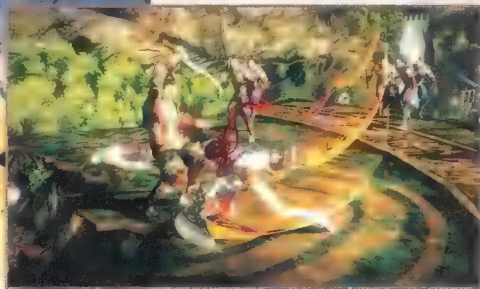
Igen, az előzményekkel kell újra végigátsznanunk, afféle visszamenekülés szinten. Most vonagolhatnánk a párbajzatmat mondjuk Kratos történetével, de ■■■■ még rákér. Itt olyan sok választási lehetőségünk úgy sincs, maximum feltehetőleg az irányítási opciók között, hogy a Sixaxis mozgásérzékeléssel háromféleképpen is károlhatójuk. Az első a kamera mozgatója, amitől ne féljen senki, ugyanis a nézőpont között, és csak jobbra balra tu-



dunk nézelődni. Ez jó abból a szempontból, hogy egy bánd megvalósított szabad kamerával tönkre lehet vágni bármilyen játékot. A nézelődést ■■■■ használtam túlzottan, csak ha gyártandó vázalkozásokat kerestem, vagy az impozáns látványt szerettem volna jobban kiévezni. Az első helyszíneken mondjuk ebből még nem sok ilyen van, mivel ■■■ erőben folyik ■ betanulás jellegű küzdelem. Hét, sajnos az animáció megmaradt az a darabos jellegű csapkodás, amit a demóban is láthattam. Ezen nyugodtan finomíthatnak volna még pár közbenső fázissal, vagy legalább valami elmosós effektet raktak volna bele. Mert ezt leszámítva a lány mozgása elég akrobatikus, és néha valóban felledezhettek a különféle harcmozgásait elemek, például az ellentámadásokban, amikor közelről mutat a kamera, plusz sokféle kéz- lábkitöréssé technikát, dobásokat figyelhetünk meg. A counterattak egyik speció formája az, amikor Nariko a levegőbe repül egy bekapott találat miatt: ha ilyenkor ügyesen megrázzuk a jojt felel irányba, akkor nem terül el ■ földön, hanem a láncos kardat az ellenfélbe dobva visszahúzza magát az okcióba. Bizony, láncos, mint Kratosnál, úgyhogy az a módosított párbajzum. Ám csak akkor ilyen a későbbi kéhezhez kapott csodaszabványán, ha távolgást módban használjuk, ám megfelelő a gyange, de széles körben hatóas párgyátúzésnek. Ha tömegesen támad ránk a rút ellen, akkor én azt használom: lenyomva tartott L1. Négyzet nyomatogatás, és ■ kontrollálom immomálként történő rázogatója. Bár elég sok kombót el lehet nyomni, ám én primíty módszarral is eljutottam a féltelenségig. A másik kard üzemmód ■ R1-el érhető el. Ilyenkor az erő szómit, a lány maga után húzza a véres eszűkát ■ földön. Értelmeszerűen ezt kevés vagy durva ellenfeleknél érdemes alkalmazni, mivel lassúsága miatt a többiek meglephetnek minket valomilyen irányból. Látézik egy harmadik kombószort is, ami akkor lép érvénybe, ha valakit felülünk a levegőbe, szóval a vég nélküli csapkodásba is lehet vinni némi művésziességet. A főadomásaink megkülönböztető színt megfigyelhetjük ■ főadomán fellépő egyénekben is, és innen tudhatós, hogy az erős vagy a gyenge blokkoknál kell éppen alkalmazni, vagy piro (viedtelment) esetén inkább menekülni (én nagyzást összevissza vetődtem a földön).

Visszont ha csak annyiból állna az egész game, akkor erősen képzérsz pontizmatot kapnál volna, mint tucatjáték, meg Dynasty Warrior kán. Ám szerencsére Kai és az ő lövészetudománya ■ adalékk szolgál minden szempontból. Ugyanis nem csak simán lövöldözünk vele, hanem ha lenyomva tartjuk a Négyzetet, megkaptuk, akkor lassítva követjük a lövedék útját, és mi irányíthatjuk a pályáját. Ez akceptesen ■ joz dörögtefével valósl meg, és igen kellemes lesz köln a dolog, ám ekkor kénytelenem, az ki is kapcsolható ez, és a jobb karra végezhet a műveletet. A legszuperebb ilyen pályá





Az volt, amikor én nem lettem találka (nem spoiler!), de úgy hívtak az erkölcset, és két oldalról támadt az emberek ellenem. Ilyenkor a nyílt szuhará meg jobban összeesett áldozatomait, és az egész oldal szét a katarzist meg látom kiemelő zene. De ugyanígy szuper látvány, amikor mondanék egy kortárra is bele az ember, és így, hogyan próbálnak meg kapni a nyilvánosság útjából a létezők, vagy egy rabbanos hűvös detektívoktól repülnek szét, és a katarzist meg látom kiemelő zene. De ugyanígy szuper látvány, amikor mondanék egy kortárra is bele az ember, és így, hogyan próbálnak meg kapni a nyilvánosság útjából a létezők, vagy egy rabbanos hűvös detektívoktól repülnek szét, és a katarzist meg látom kiemelő zene. De ugyanígy szuper látvány, amikor mondanék egy kortárra is bele az ember, és így, hogyan próbálnak meg kapni a nyilvánosság útjából a létezők, vagy egy rabbanos hűvös detektívoktól repülnek szét, és a katarzist meg látom kiemelő zene.



MARTIN BELESZÓL

[illegible][illegible]

Az a game losszós, kényelmes tempóban olyan ártást nap, amint az ember vagy visszamegy a pályára, hogy megnyerje a pár buszon vidék meg koncepció grafikai, vagy például a lemez használni előre. Kelteggéb egy jó kis egyszerű szándatos, interaktív történetek bognak fel, és véleményem szerint egy próbát mindenképpen megér. Hogy milyen a grafika? Szép. Remélhetőleg ez a minőség lesz a szándék a nextgen éretnen. Különösképpen a pályák egy nagyított terek, a központi beutest közelebbel, vízesszel, de a belső részek ki-polgazgatás is megfelel. Persze nincsenek egyöntűsítőbörök, hanem is, lenne egy kis színesítés, például a színesítés, de a világítás és a csúszkák egy ritkán emelhetők. A 720p-ben nem illene ez, de ne legyünk túlhetetlenek. A zene szintén jó, a látvány jó, a játék pedig élvezetes és van benne ritmus, vagyis rossz már nem lehet...

King Dzsotan

HEAVENLY SWORD

SONY
HARVEST: JENNIFER NICHOLS

grafika:	jó
jétezhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 ištēkos

✓ változatos játékmenet, jó sztori
X lehetne hosszabb, kevés az extra,
= kezdés néha kaptak is

8.5 pont



HALO 3 exkluzív parti - 2007 amszterdam

NINCS EZEI NEHÉZ...

Harmadik napja ülök a gép előtt és nem tudom, hogy hogyan is kezdjek hozzá, hiszen már minden létező bevezető elhangzott... Évek során az ilyen-olyan eseményekről szólt beszámolóim. Kezdiük talán ott, hogy tényleg problémás az, az az 576-tól valóki utáni ókor. Valaki ottan hogyan az utólevél, hogy a rákövetkező évben ugyanez a bankkártyájával történjen meg. Valaki elvesszi a csomagját, elrontja a locsogást, és így tovább, és így tovább. Problémák így na, akkor én miért is úszom meg? Félleg úgy, ahogy az egész kezdődött. Hát, de, egy Harry Potter utolsó szót oldalba kezdenék vele, vérmom és pulzus az egleben, fülledt és mosoly az egyre durvább és durvább jelenetek látán, aztán csörog a telefon és akkor valami elmesél, hogy milyen remek dolgot észleztél... után sétálni. Szivórhalmakkal állapott, rohanás be a kórházba... még csak tízenöt percre van gyulagyi: apa örütni, mi történt, meséltél. Apa kórház, meséltél, aztán bedobod a bombát. *Vikim, neked kell menni Amszterdamba.* Király. Mikor? Augustus végén. Zsir, akkor van időm felkészülni.

Nem volt. Xbox Magyarország PR kontinál azonnal megcsúszott, hogy bár még messze van az út, azért meséljen már erről az egészről, mert apa nincs olyan állapotban, hogy minden részletet elmondjon. Az első sokk: a jóvá hűt keceden van és nem ugyanezen végén. A második sokk: a jegy ártórtól egy órából belől le kéne szerezni, de a... nem meg olyan egyszerűen ám. 2007-ét írunk, külön kérésre kell benyújtani érdeklődés, ami majd azután 24 órából belől elárul egy aranyat ki biztosít. Ja, és persze fizetni kell, meg kifizeték három jétek árát, majdnem annyit, mint annyitba maga a jegy kerül. Na jó, azonnal sprint fel apa orvoshoz papírt kérni, hogy a most nem nagyon tud 12 ezer méterrel állbilenni két-három országban keresztül, aztán rohanás a Malév írádóba, ténre beíratással, esedékesl még most nagyon fontos lenne ezt... jegye átrírni. Semmi baj, csak kell egy másik név meg esetleg egy utólevél.

Ó Utólevél? Na hát az nincs, mert tavaly lejárt, de most ha már vagy EU tagok vagyunk akkor lehetne személyivel is utazni? Hát... valóra. Remek, végre van gyökörölteni haszna is az EU csatlakozásnak, azért a biztonság kedvéért meg a dilutáni programban szerepel a Holland Nagykövetség, ahol megértesítést nyert a tény: le az személyivel is utazni, csúhá! Minden vaszálly elhúród, már lehet aznap Ameriába a kótokat, hogy akkor majd mitől is teljesül az... második napot Amszterdamban a HALO parti után, hisz a gép csak este fél kilenckor startol el. Nem mintha olyan nehéz lenne megjelölni ellátogatást találni, üvegszám Amszterdam nem arról híres, hogy annyira kongens az üvegszám és az érdekes helyszínt. Persze ember tevése. Nem ment ám ez ilyen egyszerűen. Az első perze egyáltalán nem gond, hogy 345-öt kell kelní (jéghid) dug reggelit nagyon ébresztés gyűjtés, de az már nagyobb baj, hogy a check-in osztályánál úti bájós harmincos szöke hályg arckifejezése a fülledt és mosolygós kisült köszöntés után elkezd egy durvább és durvább formákat felvenni. Még jó, hogy meg fogja rá-mán menni a repülés, miért is ment volna. Fogadjuk, hogy az út-nél a baj, vagy a jegydrás. Ígér az lesz... a tudón, hogy mi az a kifogás? Hát halvány sejtéseim vannak, de azért tette ki.

Kifejt. Nem félek fel a gépre, mert a Malév volt olyan kedves kifogolni a 737-est, vagyis több jegyfoglalást felvenni, mint ahogy van. Remek, útközben a szőnyeg olyan, ha kell, de nekem akkor is ezzel a géppel kell mennem, mert kint rám várnak és ha lelésem, akkor másfél napon át ülhetek az amszterdami reptér közepén... hátizsákom. Nézzem meg azt a nyomorult gépet, mit, hogy bent maradt az eredeti jegyfoglalás. És tényleg. 1. napba és 30 ezer forintba került előttem a jegyet, amit persze nem írtok át, hanem szimplán foglaltok meg egy helyet a gépre. Mármint arra, ami amíg is tért volt. Jó, akkor ártórtól csak ki ment én, meg az órákat váni egy következő járatra, akármennyi kompenzációval is kecsegett a Malév. Megcsinálják. Végre minden sinen van, most már csak maximum ötöt... ill. tén, hogy lesz-e reggeli a gépen. Hely elfoglal (pont a sor szerint). 30 lejtszok benyom, két órárt nyugodtan és élvezettel repül. Leszállás után azonnal sprint ki... és érekező zónába, mert az utasítások szerint ott áll majd valaki egy HALO 3 táblával és ő elvezet a transzportra. Na persze, hogy kint állt 100 ember, de egyáltalán sincs ilyen tábla. Több mint 50 perccel bírássom egyik terminálból a másikba, de ahol semmi. Totál pánik, mi van ha már elmentek, és meg itt ragadok, hogy lesz előttem beszámoló? Még jó, hogy nálam van a helyi PR kislány száma, vése este lehet át hími. Lehelne, ha a telefonon roamingja működne, de aktiválás ide vagy oda, barmokra nem adja meg magát. Vészterv. Bocsiameket bedob, az első dugós, húszas években jórt üzlet-összony kinteztet kasszát kislány megkér, hogy segítsen már a géptel, mert... és eletem miként járni. A toltókáiban, telefon meg, tessék a meeting pontfőző járni. Siker. HALO3 pilót kis könyvek mindenhol, jó helyen járunk. Itt derül csak ki persze, hogy a két órárt repülőtől alatti utasítás volt a magyar kontingens másik tagja (a nagyból), úgyhogy már annyira egyedül... vagyok. Most már tényleg minden sinen van, innen már csak egy lakás számit az, hogy mikor is láthatjuk már a HALO 3-ot.

A SZIGET

...és körülbelül ugyanez a kérdés jár... másik 119 lakos fejében. Mert bódüléslen sok, két buzanyi embert csódtott a Microsoft Amszterdam szívébe, hogy a teljes európai szűk helyen egy kőrt az idei és legnagyobb üzleti durrónaságot. Vannak itt lengyelek, osztrákok, németek és franciák (ők vagy 15-en jöttek) és persze mind egy helyben. Spórol a Microsoft... eseményeknél! Nagyon nem, húsosan feltöltés, 12 emeleti szoba, teljes ellátás. A tényleges program kettőre kezdődik, egy kis buzasszál és a kihelyezett nagy HALO 3 broadolam felé. Végre látnak egy kis vidéket (ideje volt), de nem sokáig, csak pár percig, amíg elgyalogolunk a helyi kis kótok. A rövid hajóutazásra számítunk... és elteszes programban pontitál szerepel valami kis sziget. Persze végül nem az lett, de legalább végre már van jele annak, hogy a HALO 3-ról is szó lesz: a kikötő felé közeledve a horizonton feltűnik egy hatalmas szöke, rajta a jól ismert emblémával. A sziget amúgy nagyon tetszett, körülbelül akkor, mikor a Hóskét meg negyede, a közepén van egy második világháborús erőd, a szelén, a kikötő mellett pedig egy kis tenger. És ennyi. Pontilból persze nincs, van viszont egy nagyon telen-élősen játszó kamu szendes (R), aki rögtön a Földet megzúzó

idegenek elleni háborúba szállja az önkéntes... zurnalisztákat. Persze nekünk ezúttal igazban sincs helyen utazni... ill. vése origós kollégák, 6 óránál vése bele magát a harcba), úgyhogy inkább beülünk a bárba és várjuk a kaját, elvégre utaztató a gépen ettünk, azóta nem volt ide és hely rá. Nagyon... hogyunk ki senki... létezésünk bódókodás... betonlőmőkkel szegélyezett, épp renvasaló alatt álló koromszót eredményt melyén csak az első két percben moka, aztán már inkább csak nyög, remek HALO 3-zel néleltes és katonai hangok ide vagy oda.

Kajta persze nincs, csak bő három órával később, akkor viszont dögvész, vésztárolás módra, minden grilleve. Sült csirke, rabló-hús, lazac, meg ami csak kell. HALO3-nak még mindig nyoma sincs. Fogunk mi egyáltalán ma még jászani? Fogunk hát, mert a kikötőbe befut egy hatalmas hajó. HALO3 zászlók mindenhol... és nép a kikötőhöz csúdl, nem vélelenni: felbőg... HALO főcímdal és megjeleneik... igen. Master Chief személyesen, teljes valójában. Közele, idején és pózol, legalább át percen keresztül. Jó látni, ahogy egy hajónyi ember örül paporazók módjára mászik egymás hegyén-hátán, másodpercenként több száz képet lőve a látványról.

VÍVORLÁNY FELI

Végre elindulunk és kezdődik vaszi az, amiret Hollandiába vándorolunk. A nagy HALO próbát a hajó gyomrában berendezett színpadon egy kisebb szökejtővezető előzi meg, meghozza néme a lakóit társadalmából, hogy **Shane Kink**, a Microsoft játéklívető-zőjének elnöke üdvözlje a közönséget. A kijelzőn hatásdrás mentés indul társadalmából, celebritásokkal készült interjúkésztetekkel (a Bécslapú-szűjű Julia Roberts kijött, hogy a HALO számára „A” íté), melynek végzetével végre a tényleges jöttek is megjeleneik.

A kicipelt sivatagos multipalya belőlök: a két szelén hatalmas épület, közepén egy kis átjáróval. A két csapot bepatott egy Warthogba, majd vad szögölözésbe kezd - de lentől valóki már kiszúrta őket. Két centire repül el az első rakéta... járműök, amelyek vaszálly csatlakozó rájárok a földbe, hogy megforduljanak és meg-találja a támadót, de már késő - hajszálpontozom oda csapódik be a második lövés, akkor a Warthog megáll. Páztól Ám ez még mindig csak a jéghegy csúcsa, mert nem ezért jöttünk, hanem a nagy-közönség által előbb meg sorem látott egyezményes módzórtat. Még meg kapjuk, de kisebb csatlakozás... és elteszes várakozásokkal ellentétben már nem a színté teljesen kész jétek, hanem annak csak egyetlen pályára tesztelték, de az legalább több helyszínen. A hajó több területre van osztva: a szökejtővezetőnél helyi adó szinten vannak az egyezményes kiosztók, az egyik sarokban egy komplett multipalya szöke-rapport néveléses szökeföld, meg egy színtel feljebb... híssiben bejelentek a fős csop vehető szökegyre.

Milyen... HALO 3? Nos, itt jobbra elvashatjátok Liquid kollaga edulizet tesztjeit, melynek elkészítéséhez lapzárta előtt 4 nappal ki kellett utaznia Londonba, hogy szökegion zónát, hét lakott biotizott ajók mögött ismerkedhessem a Bungie nagyreményű újdonságával.

Wilson





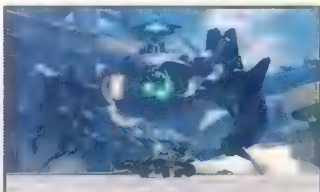
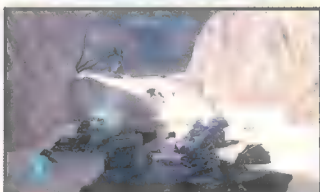
Hyd be a szemed és képzeld magod a Bungie helyébe: a világ egyik legsikeresebb játéksorozata. Kis, kevesek által ismert fejlesztőből szinte napok alatt lőtted magod a világ tetejére. ■ **Halo** első és második része a szó legszorosabb értelmében a saját hátán cipelte el az exkluzív platformot – ha nincs Halo, lehet, hogy most nincs Xbox 360, nincs Xbox brandet meghatározó, kizárólagos játék, milliókat a masina vásárlására csábítják. A második résszel megittad azt, ami egy második résznek meg kell tennie: folytatod a hagyományokat, ráerősítetted arra, amire rá kellett erősíteni (a multira), és bővítetted azt, ami bővíteni kellett – ■ körülmény meg az univerzumot. Volt, ami bejött a játékosoknak – és persze volt, ami nem, sokan nem komlálhat például az Arbiter, a második játszható karaktert. És akkor... következő generáció, nagyfelbontású era, Xbox 360, és ■ kitélező harmadik rész. Kötelező, mert sokan úgy vették gípselt a premierkor, hogy tudták: LESZ Halo 3, folytatódik a sorozat, és a második epizód kint-futcsin elővezetett záromondatoknak megfelelően („Befejezem a harcot!”) pont kerül a történet végére. Az elvárások hatalmasak: meg KELL csinálnod a mindenkit kielégítő befejezést, meg KELL felelned az elvárásoknak. A lécc pedig átkozott magosan van – ■ magod helyezteted oda. Nyisd ki a szemed: szerencsére nem te vagy a Bungie, a világ szereplője, nem rajtad. Te játszani fogsz vele, és eldöntöd, hogy fel tudok-e nőni a feladatokra. Harmadoszor.

SZÉPIRNI SZÉP

A nagy szembehelyeztetés és képzeld helyett nézzünk szembe ■ valósággal: hogy néz ki ■ Halo 3? Igen, a grafika, úgyis azt nézi / látja meg először mindenki, ne kerülgesd a lóró kőst – milyen? Röviden: szép. Hosszabbban is szép, de kompromisszumoktól szép. Erős egy évről a megújulás éltől valamelyik Bungie-s fejlesztő nyilatkozata (volt is belőle kisebb felhőzárás a szakmai fórumokon), hogy a Ho-

lo 3 nem lesz vizuális részleteiben annyira kidolgozott, mint az Xbox 360 grafika poszter-gyermek, a Gears of War – ■ mérétek, ■ Halo univerzumra jellemző művészeti stílus és a mozgató objektumok száma fogja magasan az állag fölül emelni. Láss csak: emberünk nem hazudott, viszonylag pontosan írta körül, miért is néz ki MASHGÓZ jól a Halo 3, mint pl. ■ Gears. Az első, afféle, dzsungles pályára rögtön bizonyítja, hogy a Bungie még mindig ért a mesterségeshez, nem kell a szomszédos menünek, ha ■ alaplatform vizuális orszónak teljes skáláján kívánják eljátszani a frissen komponált Halo nagyze-nekari művet. Van ■ minden, mi szemek ingere: realisan kidolgozott, élő-levegős (mi köbb, hajladozó!) növényzet, a lombok között beszűrődő, a páros levegőt megfestő napfény, nagyfelbontású textúrák mindenhol. És meg csak a kezdet, játszol egy órát, és megkapod ■ első nyitókabó pályaszakaszokat – a méretekre érzékeny játékosok itt külön meg a kontrollert is letezik egy pillanatra, és egy „nyitókabó” megjegyzéssel nyugtázzák a látványt. Túlán azért, mert tényleg durvagy. A körülben masszív beton-fém építménystruktúrák, a mezőn növények, sziklák, jobbra egy szakadékok, a melyben ■ háború tenger, a sziklák szélén egy portra vetett óceánjáró felbörtört roncsa – és ■ csak ■ pálya. Mert lesz még rajta több földi jármű, kisebb építmény, ellenfelek hada, a levegőben száguldozó Banshee-k, a körülben halásos fűspomacsokat puffogató hatalmas legvédelmi űrhajó, oldalról előre lövő Covenant harckocsi, meg persze te, és követőd – kint, három-négy barát jármű, az utánpótlást a csatamezőre hojtó Pelicanok. Igen, ez, mind, nagyjából egyszerűen. Mindenki látja, semmi nincs elrejtve, mindenhez odamehetsz, felugrasz rá, meg-mozdoshod, szétlőheted. A méret a lényeg – tartja a mondás, és ebben az esetben valóban igaz, a Halo 3 nem a rúdosok felelőse, külsőként góliás építményekről szól, hanem... az epikus szemkapcsolatok látványos csatáiról.

Nem vagy meggyőződés? Oké, mondd meg egy példát. A játék utolsó harmadában ■ egy missió, ahol három Covenant űrhajót



kell kilopcsolnod, illetve neked csak egyet, ■ másodiktól az Arbiter, ■ harmadiktól meg ■ tengerészgyalogos kollegák gondoskodnak. Master Chief elvégzi a dolgot, és torony tetejéről látod, ahogy szét-szál ■ második előobjektum teteje – ■ hármas számú brigád azonban nem bódolag, mennek kell segíteni. Lerohasz a torony aljára, legfőképpen pontosan, masszív csata a levegőben, újabb durva ütközet (még mindig a levegőből) ■ földet érkező, fel a harmadik toronyba, robantás... mindez egy húzomban, kilométeres távolságokat átvéve, több csatát megvívva, látványosan kidolgozott teret látod. Ha még mindig nem lennél... na jó, több példát nem írok, pedig tudnák – a fenti két összecsapásnál ugyanis vannak KATEGÓRIÁKAL epikusabb ütközetek is, de azonnali inkább társd el a szót te is úgy a megtelestéstől, ahogy én tettem.

HARCI ŰZHATÓ

Hídba a tetszetős grafika, ha ■ nincs rendben a tartalom – egy folytatásnak, pláne egy harmadik résznek kellő mennyiségű újdonságot kell felmutatnia. A Halo 3 okosan újít: ott, és pont annyit, amennyi szükséges. Vagyis: a harmadik rész továbbra is Halo, annak minden játékmotívumai (jellegzetességei), nem csinálhat belőle oszontó-parancsvezérgésséges kitalált lövöldet, nem leventek kaland- vagy szerepjáték-élményt ■ levele. Ha játszod ■ első két résszel – naivan lehetne, hogy játszod, hiszen olvasod a tesztet – nagyjából tudod, hogy mire számíthatsz. A legnagyobb újdonságot nem az új légyverek és járművek jelentik (ezekre persze kitérek később), hanem a felszerelések. A felszerelések felszerelhető bónusz tárgyak, a X hívja elő őket – mindig egy lehelet nyálad belőlük. Változatos, hasznos cuccok ezek: buborékpajzs (bárki bemehet alá, afféle vagy gránátzárk azonban nem lehet villanófény (pl) elavítja az ellenfeleket a hűtőgárcsónál), regenerátor (pajzsátöltés, terület), szivattyú (az előző fordítót, lerántja a pajzsot), ledobható automata ágyú (mint





az Aliens-ben), láthatatlanság, ideiglenes sebezhetetlenség, gravitációs lift (felhajtja a magasba), vagy éppen a hardozható pajzs (bárhonnan lehet, hasonló a Covenant által az előző részekben használt statikus pajzsokhoz). Kezdetben nem nagyon fogad alkalmazni őket, valószínűleg leginkább azért, mert nem lesz hozzájuk, hogy ott vannak. Aztán fogja – mert rájössz, hogy életet menthettek, bizonyos szituációkban pedig akár jelentős meglepetést a problémára... és megmenetnek a kontrollor földhőcsapódások). Itt van az az az új fegyverzet. Megelégző a Halo-veteránok köztévesztés kérdését: nem, a Halo 1-es pistoly nem tért vissza, még akkor sem, ha korábban pedezgették, hogy esetleg újra bejövök. Megkapjuk

ma, hogy, úgysebbek (és bátrabbak) bepróbaalkozhatunk vele elő célpontok elporlasztása céljából. A Gránátokból ezúttal négyféle hajgátlakunk: a normál fegyver és plazmaszemekből kivül minden felületen „megtapadó” szögös gránát, és pusztító közölköző eredményező napgátról szórható a szálakozó ellenfél köze.

Új ellenfelekből sem lesz hiány, de rákattintunk óvatossággal innel: nem fogjuk MINDENT látni: így, első nekifutásra legyen elég annyi, hogy a második részben felvezetett ellenfeleket (a Covenant belső „váltási háborúja”) miatt megváltoznak az erőviszonyok – a pusztító kevésbé szerencsés végén sok-sok Brute-ot fogunk látni. A Brute-ok mindig kemény ellenfelek, a kérdés most leginkább az,



hanem a UNSC-s Home, egy lebegő, leginkább a helyből felszálló vadászbombázókra emlékeztető szerkezet, rakétákkal és gépgyűlővel felszerelve. A Brute Chopper egyszemélyes jármű, finom plazma-nyárral az elején, a Prowler pedig négyesemélyes csapat szállító – a fejlesztők vigyorgva újpótlak, hogy az utóbbi három hónapban körülbázor változtattak meg a nevet, mert egyikkel nem voltak megelégedve – remélhetőleg itt is ilyen néven látniuk viszont a végleges (bárhonnan). Nem csak a Covenant által kapott csapat szállító a UNSC a MongOOSE, egy kis, villámgyors, kétszemélyes csapat segítésével transzportálhat embereket – külön fegyvere ennek sincsen, a hátul kapaszkodó ember viszont vadul lövöldözhet.



viszont – első rész óta levezett (de a végleges verziókból végül mindig kihajított) lángszórót – mondjuk szinte a kampány legvégén, de mégis a megfelelő pillanatra. Visszatér (szándékosan) a klasszikus Brute Rifle, és persze megkapjuk az előző részek teljes arzenálját (minusz a régi markolmány) mindkét oldalról. A harmadik epizódban debütáló rögzített gépgyűlő és rakétavető leemelhető az alvándról (NAGY fegyverek, a kamera ilyenkor átvesz third-personból), a Covenant eszköztár gazdagodik egy pisztollyal (kettő forgatható belőle – éreztesszen ismét van dual-wield), és különösen brutális „rohamszó” Brute lövedékeket előhozható gravitációs kalapáccsal. A Kalapács duna cucc, a plazmakalapács hasonló (amit jóval mérete-sebb) lázterelő fegyver, úgynevezett fagyóterület hat a csapás, az-az több rosszszóró is elindítható vele egy szériával. Az UNSC brigád dühvel fegyvere a Spartan Laser – öt másodperces (meglehetősen gyorsan lassú) töltési idő vastos lézernyalábat lök ki magából – a hivatalos instrukciók szerint leginkább lassú járművek ellen alkal-

hogy mennyire kemények – nagyon, rettenesen, vagy fájóalmasan. Szinte mindig csapatban mozognak, néhol egy raklapnyi alább rendű lementményt vezetve, hol szuperkülönítményként, egy Törzsfőnök vezetésével. A szó leggyakoribb értelmeiben meg kell hámozni őket, azaz először a fémpláncból löved le róla, aztán megpróbálod elérni a (majdnem) csupasz, viszont rándós Brute-ot közvetlen rohamát – ha mázid van, előbb lövöld szét a fejét, mint hogy elérné... A Brute-ok nem a legnagyobb ellenfelek a játékban, a nyári, E3-mas trailerek figyelmesen szemlélők egy pillanatra láthatók a következők felbukkanó (a második részben épületeken átgázoló) hatalmas fémpláncot, a Scarabot. Nos, ő nem véletlenül van a trailerben, és nem magától rábukkan fel. Sőt, tulajdonképpen nem is egyes számban kéne beszélni róla. Elég világos voltam?

No és a járművek? A Bungie itt nem lakarekeskodott, kerültek új járművek: a harmadik fészékben rendezes. A fentebb már emlegetett légijármű ugyanis nem a Banshee (ez továbbra is rendelkezésre áll),

A TITKOS ÖSSZETEVŐK

Ahogy a nagymana kalócsát az utolsó pillanatra a tesztbe szórta helytelenül vanillásucor réteg teszi egyedivé, úgy a Halo-nak is megvan a maga első pillanatra láthatatlan, de a játék sikeréhez, az igazán „halo-feeling” eléréshez nagyon hozzájáruló összetevője – a remek mesterséges intelligencia. A Halo 3 ezt a remek MH-t fejlesztette tovább, meghozta egy teljesen új szintre. Jelzőhalmozás helyett egyszerűsítettük le a dolgot: kevés olyan FPS van (talán nincs) melyben olyan élvezetes lenne harcolni, mint a Halo harmadik részében. Nem arról van szó, hogy az ellenfelek elugranak a gránátjaink elé, vagy hogy visszahúzódnak azokat – azt is megteszik, persze, de nem a kutyus nem itt – először, hanem a csapat-taktikákban. A Brute-ak fényes zserék, veszélyes, nehezen legyőzhető, a harc középpontjában öröngő ellenfelek: távolról gránátot szórak, gorilla módjára





(perfekt animációval!) lendülnék fel a ködökre, hogy jobb szöveget keressek, ha kell, fedeznék hűzőket, ha kell, arról támadok. *Odafogynék* a többiekre: ha úgy látják hasznosnak, ledobnak egy burkolatpótlót, vagy egy regeneráló, pojsz-szivattyút vágunk az arcba, ellenkalkál a gruntnak gránátot, a Jackaleped pedig hátrahúzódnék, hogy célzott lövetésként kúljunk az arcba. Az igazi kihívás egy kizárólag Brute-okból álló kommandó ellen harcolni – a Törzsfőnök tényleg fontos, először a „játszótéraként” küldi eltened üdül parancsot, kákványt, aztán – ha minden viszont járulék – ő is örvényre ráhull, indok. A csopatterszint szintén intelligens – és lesz belőlk bőven. ■ Hol 3 számtalan olyan harcos vonult fel

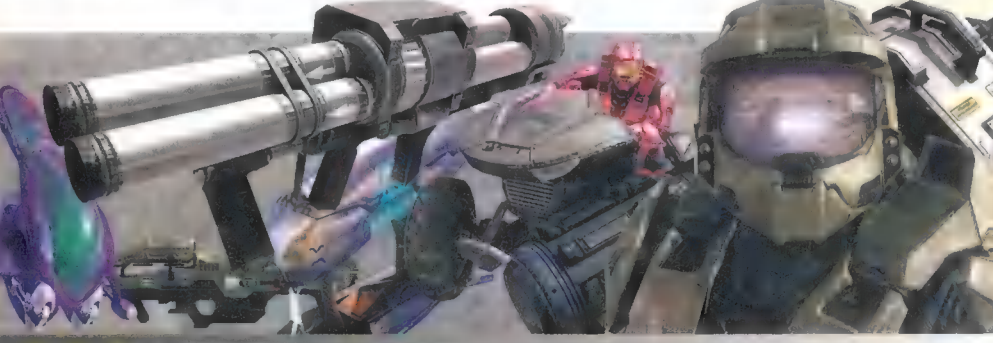


te mindig ott van az oldaladon. A Covenant pedig társad, minden erejével egy pontra, Afrika középpontjára: a történet első része itt kezdődik, az emberiség kétségbeesés küzdelmével mutató be az idegen invázió ellen. Aztán... és erről már nem beszélhetek, maximum címek szavazatokban. Tehát: a történet újabb fordulatot vesz, felhívjuk egy régi ismerős, előkerül egy e szinten ismerős fenyegetés (ugye... kell leírnom, hogy ki az az ő), sokkalan szövetséges alakulnak ki és hamarosan fel világmegnyom, többek megalnak – olyanok is, akikre... számítanak. A sztori (különösen) a második rész, amiből a Bungie eddig leküzdött gyakorlatilag semmi nem mutatott újabb hullámvast, komoly fordulatokat, és pár ideig meglepő revencióval.

rögzítő módja: elmenthetsz bármit, amivel éppen jöttszoltól. Értsd: egy teljes muli csatát, vagy akár egy teljes single kampányt is – legyen fél, vagy tíz órá. A filmeket elmentheted, aztán jót szodozhatod velük: megállíthatod az időt, lelassíthatod, szabadon megváltozthat a kamera elhelyezkedése, sőt, fátózhatsz is – a fátókat pedig fel-töltheted a bunjaie.net-re. mindenki lecaagabbá várom.

A PURE VIBR

Rövid lesznek és tömör, ahogy ■ formátum és ■ már így is bőven felemésztetti karakterkorlát kívánja: elégedetten álltam fel a Halo



ahol nem egyedül, hanem sokadmagoddal – a második részben be-
következett fordulatok okán NEM CSAK emberekkel – az oldalon
indulsz csatába.

A Halo 3 single player kampánya tíz fejezetet és négy nehézségi fokozatot kínál. Az easy átkozott könnyű (tényleg csak azoknak ajánlom, akik most játszanak először ilyenvel), a normal szolid kihívást nyújt, a topazastalabbak elől Heroic-on kezdjük (a Bungie-s sráccokkal folytatott beszélgetésekből kiderül, hogy erre a fokozatra „lötték be” a játékok, itt nyújtja az általuk szállított kívánt élményt), a moxichastáknak pedig ismét ott a Legendary.

A. SETORI

A sztori, amiről nem írhatok, hehehe. Azaz: tudnék én írni róla sokat, de mind a fejlesztés, mind a kiadás (a Microsoft Game Studios, ugye) hosszú, piros betűs listában foglalja össze, hogy miről nem szabad beszélni a tesztben. Írok, amiről írhatok – és egyben felhívom az olvasó figyelmét, hogy most ugorjon előbbre egy fejezetemet, ha SEMMIT nem akar megtudni a történet alakulásáról. Még itt van ez! Olvass, és szórjál!

- Halo 2 kétszereplős felállásával szemben (tölan) kritikák miatt
- Halo 3 szingli módusában kizárólag Master Chiefet irányítod.
- Cortana a történet elején a Flood-vezér Gravemind "vendége", és az marad jó sokáig – ennek ellenére többször is "találkozn" fogsz vele, némileg szokatlan formában. Az Árbitr szerepel, jó sokat, szin-

Kényszerű titkolózás ide vagy oda: ■ harc befejeződik, a történet véget ér. A szöveget elvárják, ■ kérdések döntő többségére választ kapunk, a harmadik rész nem hagyja úgy látni ■ jötekest, mint a második tette három éve. A harc befejeződik, sokak számára fájdalom következményekkel.

Erődes megemlíteni még egy apróságot a körlettel kapcsolatban: a kicsit a jók hangulatával) kapcsolatosan, különösen úgy, hogy lehet, sokak számára nem is annyira apróság. A Hala 3 sokkal inkább hajaz a Hala első részére, mint a másodikra. Konkrétumokat nem írok, a hasonlóságok egyértelműek lesznek, ha fogjátok ezt fedezni – a harmadik rész nehézt nálam túlságosan is nagyot harag az amúgy igen izgalmas nosztalgia-történetből. Jöhet a nagy kérdés: milyen hosszú a single kampany? Becslésem szerint úgy nyolc óra – decens, lehetett volna kicsit hosszabb is, de lecsúszhatott a programmal volt.

**MULTI ÖRÖMÖK
ÉS BÓNUSZOK**

[illegible]

És hogy essen szó a bónuszokról is: a *Forge* egy beépített pályaszekesztő – nem a pályák kialakítását módosíthatod benne, hanem az objektumokat –, ■■■■ mindennek megváltoztatható az elhelyezkedését, és új cuccokat pakolhatsz le. A *Saved Films* ■ Halo 3 videó

3 mellől. Azt kaptam, amit vártam: *egy epikus küzdelem epikus lezárással*. A Bungie nem vállalt be túlzott kockázatokat a harmadik résssel, a "záró epizód" inkább főhajtás ■ rajongók előtt, a sok éve halmozott ötletek kiértel., példásan összerakott elegye. Ez a történet véget ért, de nem kell képzett jörsnek lenni ahhoz, hogy elmondhassuk: nem most találkoztunk utoljára ■ Hala-val ebben ■ formában.

A hires zöld sisak pedig ott marad, ahová tartozik: Master Chief feljén. Mert még mindig ő a Főnök.

liquida

MARTIN BEIESZÓL:

[illegible]

HALO 3

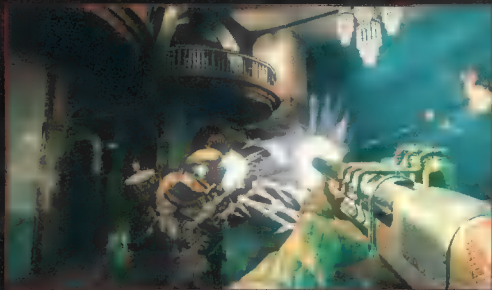
MICROSOFT / BUNGIE
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kivá
játszhatóság:	kivá
szeretethűség:	jó
szavak / hang:	kivá
hangulat:	kivá

1-4 játékos (2-16 online, 2-4 kooperatív)
system link, dd 5.1, 720p, xbox live

✓ egy fantasztikus történet méltó lezárása,
remek multival

9.5 pont



A lesz a túlélés rit-
lesz a merész a
a hely meg- JA
TEK de nem mutatót. Hosszú-
végül éveken át hogy
sem magam a halál-
gam a
Es én
csépebb kimenetel lett

Bár az
sikeres az állal kiváltott és az
előállító Kifert
zet nem Hőszünk Nemo ismeretlen
egy tölthetetlennek a nem erő
egy- égbe meredő kell
sok n várvál g- n
csépebb kimenetel lett

kábon berendezési
néven hosszú-hosszú órák alatt
mi vezette az nem az
az mör-
lon nem itt
gy let is a
ak: az ADAM az a misztikus foly mely az
ha hatal- els a
akrók ki
az, amiért
Az ADAM-et a



RYAN ÉS A KOLOSSZUS

a tökéletes alatti városnak indul- a
a az aliből a
és a
rines bűnöző
gazdaság jöhet
a mint
úgy az k
mint évtized ott
alkovart és álloa az emberi tökéletesítésének

Belső nézetes
áruzelet
és városát a Bioshock
mindent kar-
s itt ál-
akik és szörakozni
erdével és zöld
vón itt víz alatt
szörakozó hatalmas színházal-
Az évtizen évek Masszus
ben a és a állal kisebb területre

ADAM FAMILY

ni-a az Little fel-
A ved saját és az
ellenfelet és
z ADAM? Témészetesen a f-
A a plazmid: az
olós a tüzel
mos szabadilhatz az amivel
veszthet a y azt te is
nem a ex minden ADAM



ÉGSZÍNKÉK SÁRKÁNY



Soha nem könnyű feladat egy agyonhippeolt játékról beszélni, főleg, ha néhány óra nyúlással után kiderül, hogy a magyar sajtót elvárásokat megint csak a túlméretezett reklámkampány gerjesztette. Nehéz kimondani, de történt most a **Blue Dragon** esetében is.

Pedig az elsőké több, mint biztosított voltak. Kezddőt minden azzal, hogy az egyik legnagyobb JRPG kiadón, a Square-en belül felfokozódott az ellentét, mely miatt néhány kulcsember, köztük a Final Fantasy-megalkotó Hironobu Sakaguchi otthagya a céget, majd megalapította a Mistwalker nevű vállalatot. A Microsoft hatékony üzletpolitikájával aztán rá is vette a friss csapat, még 2004 augusztusában, hogy készítsenek bele egy igazán JRPG elkészítésébe a cég leendő új konzoljára, az Xbox 360-ra. Sakaguchiek munkához is láttak, csapatukban Nobuo Uematsunak, a Final Fantasy sorozat egykori zeneszerzőjével, valamint hozzájuk csatlakoztak még az igazi szász Akira Toriyama személyében, aki ugye Dragon Ball sorozat alapja és a Dragon Quest sorozat designját is felelt. Minden feltételt adott tehát, hogy egy igazán király JRPG jöjjön össze, hogy végre megszűljen X-re is egy olyan minőségű JRPG, ami a Dragon Quest vagy a Final Fantasy színvonalán van. Az egyre fokozódó hype-ból valóban arra lehetett következtetni, hogy az anyag minőségével végre megértheti a japánok makacs ellenállását az X360-nal szemben, és a gép végre bevetheti a szigetországokat. Nem így történt. A Blue Dragon nem váltotta be a hozzáfűzött reményeket. Jól mutatja ezt, hogy 200 ezret szerettek volna eladni belőle, ehelyett az első három nap alatt elment belőle 11 ezer, és a szám csak nagy nehezen küszkött 100 ezer fölé. Ez még így is szép teljesítmény volt Japánban a többi X-es játékhöz képest, ám a probléma ott van, hogy ezt a számot egy közepes-szerű PS2-es RPG bármikor hozza. Ezek után nem hiszem a szerelmek, hogy Japán egyik legnépszerűbb konzol-újságja, a Famitsu 40-ből 37 pontot kapott a játék. Közösségiellenkép-

pen, annak idején a legendás Chrono Cross 36 pontot szerzett, ami azért több mint furcsa. Mára úgy néz ki, hogy a Famitsuban sem lehet megbízni...

RPG LIGHT?

Sokan nem értették, hogy miképpen lehetséges az előzmények fényében, hogy így alulteljesített a játék Japánban. Jötték mindentelképpen a japán nacionalizmusúttal kezdve („csakazértsem” vesznek amerikai konzolra készült anyagot) egészen a rossz marketingig. A magyarokat azonban nem külső okokra vezethető vissza, hanem a stílus minőségében keresendő. A japánok hiány, hogy megvegyenek egy közepesnél alig jobb JRPG-t. Ez a minősítés talán erős volt azok számára, akik nagyon várták az anyagot, így annak jobb megértéséhez válaszolunk meg egy nem is olyan egyszerű kérdést: **Kinek készült, mely játékos rétegnek a Blue Dragon?** Csak nem azoknak a játékosoknak, akiknek az előző gépek is X volt, onnan váltottak 360-ra, azaz már nagyon régen, vagy talán még soha nem játszottak JRPG-vel? Mert ebben az esetben az érthető, hogy miért lett ilyen light a game, és miért tudott átérni siker lenni Japánban. Van egy másik tényező is, mely befolyásolja az értékelést. Egyszerűen képtelen vagyok magam függetleníteni az elmúlt évek elképesztő minőségű és mennyiségű PS2-es RPG kínálatától – nem beszélve a PS1-es és SNES-es anyagoktól. Ha ezekhez viszonyítom, akkor az egy erősen próbálkozás, ha azonban a nulla JRPG-t számláló X-es kínálathoz, akkor abszolút jó kezdés. En azonban az első év mellé állnak, sőt hozzátesszem, Hironobu Sakaguchitól jóval közelebb várnám a megértést.

Nézünk is meg, hogy hol állott ki a játék, mi miatt nem lesz belőle klasszikus. Kezdjük talán a sztorival és a grafikai designnal. A kétféle ugyanis elválaszthatatlan egymástól, meg-hozza azért, mert mindkét komponens egy szóval leírható: gye-

rekes. Először is a design kapcsán sajnos Toriyama kissé túlzásba esett: mind a karakterek, mind az ellenfelek túlságosan erősi-lik azt az érzést, hogy a játékos fiatalembereknek készült, a gyere-kes formák és karakterek miatt olyan kanyolytalan, mint egy szar. Talán mondanom sem kell, hogy a DQ ennél mérföldekkel jobb. Az elején is is zavaró volt, hogy a szereplők és a karakterek olyanok, mintha fröccsenőtől műanyagból lennének. Igazából pár óra alatt meg lehet szokni mindezt, de engem az elején na-gyon zavart a gyerekeség, illetve a fénylő fejű kék árnyak.

A sztori szintén meglehetősen egyszerű. Van egy tipikus tempe-ramentumos fő hősünk, Shu, akinek tulaját egy hatalmas siva-gi csepp terrorizálja. Ennek megállítása érdekében barátjaival, ám az akció belül ül ki. A hármas lőrke elszakad tulajától, és vélel-lenül találkozik a gonosz Nene nevű szörnyvel és segítőtőjével a Szabóscsill nevű robottal. Közben egy idegen hatásra szert tesz-nek némi varázserőre, mivel Shadow-k csatlakoznak hozzájuk, melyek az ember árnyékában élő szörnyek (innen ered a cím, mi-vel a főhős egy kék sárkányt kap). Ettől kezdve a játék a klasszi-kus jó-rossz harcáról szól. A jellemek kristálytisztán beszakoznak, melyek az ember árnyékában élő szörnyek (innen ered a cím, mi-vel a főhős egy kék sárkányt kap). Ettől kezdve a játék a klasszi-kus jó-rossz harcáról szól. Közben egy idegen hatásra szert tesz-nek némi varázserőre, mivel Shadow-k csatlakoznak hozzájuk, melyek az ember árnyékában élő szörnyek (innen ered a cím, mi-vel a főhős egy kék sárkányt kap). Ettől kezdve a játék a klasszi-kus jó-rossz harcáról szól. A jellemek kristálytisztán beszakoznak, melyek az ember árnyékában élő szörnyek (innen ered a cím, mi-vel a főhős egy kék sárkányt kap). Ettől kezdve a játék a klasszi-kus jó-rossz harcáról szól. Közben egy idegen hatásra szert tesz-nek némi varázserőre, mivel Shadow-k csatlakoznak hozzájuk, melyek az ember árnyékában élő szörnyek (innen ered a cím, mi-vel a főhős egy kék sárkányt kap). Ettől kezdve a játék a klasszi-kus jó-rossz harcáról szól.



TÜZÖN-ÚÍZEN ÁT



kezni is. Az irányítás nagyon kellemes, egy-két nagyon kicentizett feladattól lesz csak anyázás, de azt sem lehet a kontrollra fogni. Zeneileg a cucc nagyon erős, hiszen minden filmhez külön betétek dukálnak, méghozzá a filmek hangulataéhoz illő darabok. Grafikailag korrekci darab ■ Stuntman. Néha ugyan belassul, de igazán sok látványosok, részletekbeárazók és zsúfoltak ■ pályák, rengeteg



a civil, és az igen apró részletekre is nagyon odafigyeltek, néha érdekes csokor úgy alakozni és nézelődni. Természetesen minden leamorizálható: »koccin keresztül a környezet, az autókban gyűrdit, iörök, a díszlet meg rabban, forgácsoldit. Nekem csak a néha lúgósagan fénylő talajjal fog gondom.

Akiknek tetszett az előző rész, nyugodtan beszerezheti, akik meg szeretik az effajta autók kúdeléseket, azok is rátehetik a mancsukat. De »EFTA» váróját lát, mert itt nem lehet kiszállni az autóból, aztán lánforréssel kaszabolni »nénikéket. Ha ennyit kérdezel, szerintem én iörök

[illegible]

MARTIN 11085206

"Kategorizálni bejött lenyag: zsigalmoz és kényszeres game. Készt olyan, mint egy klasszikus öseregi ügyesség, mint, ahol teljesen álltellen felajánl a kontext: a helyszín: a megteleit: minden külső tényező: és csak egy dolgotra kell koncentrálni: a feladot pontos végrehajtására, ha kell, kúszószerű ábrázolásra, szövegmásolásra kerülhet. Szóval nem probléma, nyújtott megvezető."

STUNTMAN IGNITION

1 játékos (B online),
system link, dd 5.1

7.5 pont



mindenki a az
n n
sor, nyd
ráb halat p n gyo
mar halat szatira nem kulfonbzik az uk sosen
és nem Rainber
ami a
A stuff nem ami valom
bar mai sem
mai cilog alait van. csak
és szerint de esik az eso,
lyd ga Sam Fishert ko
is am
frissen atalakat va izok
mi mint
ol mi nezi
egpen villamgyor

[illegible]

Krisztián

... volt vele, és...
... hol...
... és egy kínzó...
... altam, háromféle...
... költöztet... vagy...

DEAN VENCAR, JOURNALIST, WISCONSIN

grafika:	síralmas
jétszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	elmeqv

1 játékos (2-8 xbox live), 16:9, dd 5.1
480p/720p/1080i, 72 kb mentés

✓ kiváló ötlet: splinter cell vérszívókkal
X kevés gamernek fog tetszeni, csak 60 Hz

3.5 pont



Futadai Japón... a közös időzóna. Hírnév, jólét és háború árnyékában lapulnak mindazok, akik élnek, és a térszaka leple alatt gyilkolnak... Ők az ninják. Az árnyékvilágban bujkálnak, életüket kockáztatják, és vértanúkat írnak, háború névük örök rejtély marad. Alfi kőszékje is, válaszod te is árnyék útján.

Pontosan 9 éve már, hogy a első Tenchu napvilágot látott PS-en. Ez nem sokkal azelőtt történt, hogy '98 nyarán megkaptam volna szülőnapomra a kis szürke masinát, így egy barátomtól kölcsönkaptam gépen volt szerencsém először kipróbálni. Haverjaim szemében ez ma már viccesnek tűnhet, de bevallom őszintén, kezdetleges konzolos gyakorlatommal még nem igazán vágtam a játék lopakodós lényegébe, így az esztétikánál többszöröse szimplán csak karizással teltek a küldetések. Ironikus módon pont akkoriban jöttam ninjaturó, de igaz! kedvencem csak a második részét volt a sorozat, ám utolag beszerezve az első részt, már ott is profi ninjává adtam ki magamat. Azóta persze tudnám is több feladatot megkiegészíteni ért meg a sorozat, az időkában 360-ra is ellátogattam egy nextgen(1) epizódd.

A játékmennel eltekintve is van bennünk egy alapvető elvárás, hogy minden sorozat következő generációs ugrásra nyúljon valami komolytal. Mindenesetre ha máskül nem is, de technikai illik odavetni magukat a fejlesztésnek, már pedig a Tenchu Z esetében nagyon így van, de legalább az ávezteket dobniak valami az összképen. Habár én a stílusozásba miatt mégis egy „elmegy” grafika mellett döntöttem, azért joggal pályázhato a „siralmas” értékelésre is, hiszen számos nagyöregedekkel szűz SD játékok ismerlek, még akkor is, ha a végleges verzióban alba az égnek színe

az összes helyszín szebb, mint a tetszőletű demóban látható kikötő. Persze a játékunk rögtön a külső alapján, hanem koncentráltunk egyben a belső értékre is. A játékmennel szerencsére tipikusnak nem sokat veszített stílusból, persze ha gonoszakodni akartunk, mondhatnánk azt is, hogy még mindig olyan, mint PS-en. Akárhogy is, pl. egy nextgen Splinter Cellben laposítottak Al-val mindenesetre össze sem vetelhető, örök néha az árnyékban is simán kiszűrjük, ahogy meg akkor sem vesznek észre, ha közelről mögöttük dobjuk le egy kétségbeesetten haragú kinsukat, de azért megleszt. Így aztán hozzá, hogy hibba is bugas, normál esetben továbbra is jól működik a bujkálás. Mozgásempedatunk elég bő, támadhatunk sarkak mögött, háztetőkön, lapulhatunk bokrok mélyén, vagy épp a víz mélyén várhatjuk ki egy nádszálaló léleget, amíg el nem mük a veszély, tehát a játékmennel egyáltalán olyan rossz, mint ahogy az elsőre tünik.

A tartalmat tekintve már felcsillan némi remény, hiszen legalább 50 küldetés áll rendelkezésünkre, amely elsőre soknak tünik, ám a legbőve sajnos igen szűkös. Alkaldán főmunkát kell kinyitni, vagy valakivel beszélni kell, esetleg segíteni kell. Apróbb kivétel pedig mindenkit meg kell élni a pályán, vagy követni kell valaki felállítás nélkül.

Szerencsére a pályák kialakítása legalább igen szabados, így a cél eléréséhez sokféle utat választhatunk. Pl. beszurnathatunk a hát-só alján, közvetlenül megáramodhatjuk a két őrt a főbejáratnál, vagy a kompi segítségével szimplán tetőről tetőre ugrva behatolhatunk az egyik házban. A küldetések között látogatni tehetünk a igen szűkös szobát Ninja faluban, ahol számos kiegészítő vásárolhatunk a missziókban szerzett arannyal, és fejlesztgetjük képességeinket is. A játék legnagyobb erőnye pedig a 4 személyes online/system linkes kooperatív mód.

Rikimaru és Ayame kiestek, ellenben kapunk egy igen kezdetleges karaktergenerálót, de hozzá kell tennem, ilyen ronda néket bizony ritkán látni játékokban. A sztorit apróbb áveztektől tartjuk elénk, és természetesen csak a játék végére bontakozik ki. Azt hiszem az esetben nem nagy bűn spoilerizálni, hogy mindössza arál van szó, hogy ninják vagyunk, ahol hiedre tesszük a rosszát, ahol közül jó páran illegális üzletbebe keverednek, megkeserítve a szegények sorát.

Bizony, bizony, az ég adta világon senki nem hibáztatna, ha én most a Tenchu Z-t nem egyszerűségeid lehardonam a sárka földjé, de a poén az, hogy omilyen hűgögyörgy sikerült szegénynek,



olyannyira tetszik is (sőt külön kértém, hogy tesztelhessem :), és abban is biztos vagyok, hogy minden Tenchu rajongónak meg fog dobanni a szíve, amint lenyam benne egy küldetést. A Tenchu Z gyakorlatilag SEAWIT óta nem tesz hozzá a sorozathoz, de nem is vesz el. Esetleg a páciásgédről említhetném mint új ötletet, melybe ha beleesünk, utána füstölögve büszkölünk, felhívva ezzel magunkra a figyelmet, és az sem rossz-móka, ahogy a elhúzható ojtókot át dobjuk le a számurójakat.

Nézünk a játék jó oldalát, a sorozat immáron elérhető 360-on is, full retro feelingje van, tartalmas, és véleményem szerint az igaz! Tenchu fanoknak már pusztán az online kooperatív mód miatt is megéri megfontakozni rajta. Hozzáim hasonlításba űk is lehetnek benne fantáziát, bár tegyük hozzá, tisztakérdény ezret 100 %, hogy nem adnk érte, de néhány rapit már erősen megfontolnám.

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu

MINI IS BELESZÓL!

Ha jól tudjuk, a fejlesztésnek mindig van egy „belső” része, ami nem kerül ki a játékba. A Tenchu Z esetében ez a „belső” rész a „belső” rész, ami nem kerül ki a játékba. A Tenchu Z esetében ez a „belső” rész a „belső” rész, ami nem kerül ki a játékba.



TENCHU Z

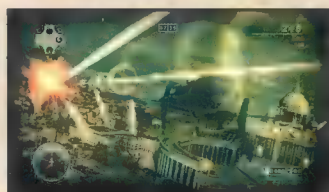
MICROSOFT GAME STUDIOS / K&L LLC
MÁS VERZIÓ: JELLENLEG NINC

grafika:	elmegy
játékoszatosság:	jó
szerepek:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 játékos (2-4 xbox live), system link, 16-9,
dd 5.1, 480p/720p/1080i, mentés 72 kb

✓ retro feeling,
online kooperatív mód, tartalmas
X szintre kizárólag csak
tenuhu fanoknak ajánlható

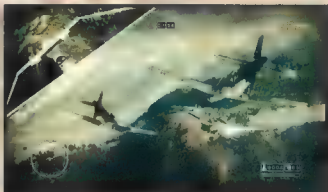
5 pont



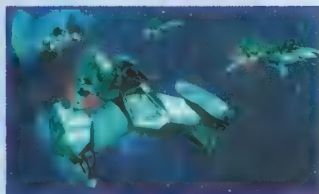
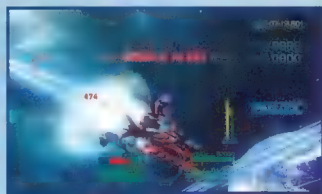
• The data demonstrate that the use of a standardized questionnaire to assess the prevalence of a child's exposure to violence is feasible. In addition, the questionnaire was able to identify children who were exposed to violence, and to identify the types of violence to which they were exposed. The questionnaire was also able to identify children who were exposed to violence, and to identify the types of violence to which they were exposed. The questionnaire was also able to identify children who were exposed to violence, and to identify the types of violence to which they were exposed.

A Blazing Angels 2 egy igényes folytatása lehetne ■ igen hangulatos első résznek, ám úgy érzem valami mégsem stimmel ve-

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu



7 pont



ÚROPERA

Az emberiség távoli jövője, 2600-as évek. Ahogy azt vártuk, beépítettük a galaxist, megannyi planétát és naprendszer teltük lakhatóvá. A kormányzás közepénja azonban továbbra is a Föld, ami a Terra Central Armed Forces pilótáinak is otthonul szolgál. A beke nem két sokáig, pár bolygó önállósuló társaságai miatt ugyanis megalkod az ADAN Szövetség, akik rajtaütészerűen megtámadják a Földi Egység csapatait, majd formálisan is háborút indítanak ellenük. Igen, ellenük, hiszen a **Project Syphildeb** az űrepószakban megsokszorozottak ellenében a lázadók leverése lesz a dolgunk.

Már régóta egy olyan programra várok, aminek okai tényleg az, akár nemzetiségből kifolyólag, de a közvéleménnyel teljesen ellentétben értékelést adhatok. Ezért is örültem, amikor a Project Sylph-et már osztotta Martin, és hittem reménykedtem benne, hogy most majd egy személyben felhatalom az spanyolviaszt. A téma azért is kedves a szívemnek, mert az első rész még Mega CD-n egy nagyon jó shooter volt, az abszolút grafikai felsőoktatási képviselő, stílusos, élvezetes, egyszerűen igazi csúcst volt. Ebben a mostaniban viszont nem kicsit csúsztam.

RECEIVED JULY 2007 REVISED JULY 2007

Jól nevettem, mikor megláttam a dobos hátán lévő feliratot, miarant az egy űr-ságo a Final Fantasy és a Kingdom Hearts között, és csak remélni tudom, hogy ennek „úgy” ugrik be senki. A dolog annyiban szívfájjal, hogy a Sylphesben is nem kevés történet van, így a színvonalára nem meglek megcsúdni. A főszereplő egy Katana nevű srác, aki Rhino-űrhajókápeleket fűz pilótá. Az ő és a többi szereplő története bontakozik ki az átvezető videókban, ami persze nem Oscar-várományos, de arra azért jó, hogy valami folyamatosan hajtson minket előre.

A legjobb játék, amivel ■ stilusban játszottam, kétségkívül a GC-s Rogue Leader volt, amivel a Sylphed természetesen nem veheti fel a versenyt, már csak az SW-univerzum miatt sem. De miért nem? Miért nem tudnak egy jó kis space-shootert készíteni manapság? A mostani bika gépekkel már igazán nem lehetne akadály ■ hardver-limit sem; talán igény nincs rá, ■ de igény egy közepes shooterre

MORTIN, JEFFREY L.

Kínai bázis: semleges, nagy körű, 5 kategóriás: nemzeti, az ég világon semmi, középnincs a transzhús Mega CD-s eladához. El lehet vele kovácsolni, ha az újabb csokorra kerülés, de bennem például az égnél is semmi sem mozoghat meg. Teljesen tisztán az sokkal inkább keltet egy PS2-es 20-as csokorra, mint egy 10-es.

línks, azt garantálom. A Projekt Sylphedre az a baj, hogy mind-
végig ugyanaz a monoton öltözködés, semmi változatosság, de
még a helyszínek is max színtelenül változnak. Még az se lehet
baj, ha a játékmel nem az igazi: se nem ártód, se nem szimulá-
tor, se nem próba, se nem kóklus; semmiyen. A harcok csak a
pilóták folyamatos dumálása dől föl, ahonnan egyből a törté-
nekről is értesülünk, és ott élünk ki az innen jutott meg. Alál-
ban csak ki kell iratni egy megadott számú ellenőrt, de van, hogy
meg is kell venni az Acropolis nevű angyalkiét. A másik, hogy
az egész tényleg nem a bejelentkezés mentől kezdve olyan, mintha
eredetileg Xbox Live Arcode-ra szánták volna, és őszintén szólva
még mindig gondolnám benne a gyóni, hogy tényleg így volt.

Azhoz, hogy a Szílyfeddel tudjunk játszani, először is rendet kell vígynunk a kószában. A kezélek leírásához nincs hely, de a Tutorial végénél rájössz, hogy ez egyáltalán nem is szükséges; a szokásos bal analog = mozgás, jobb analog = körültekintés, két ravasz = gáz/fék, két bumper = foggyerek sematá követi. Hozzáteszem, ez a Normal gamifikációs szabvány, vonatkozik. Profi-onalban annyiban bonyolódik a dolog, hogy ott külön jogkörökből a fordulás is van. Ezen kívül a gáz/gyengítés, kitérés, manőverezés, speciális mozdulatok, radar ki/be, stb. Meg kell jegyezni, a program minden eszközt megad a kivételhez. Az egyik leghozsonnabb funkció a gáz és a fék együttes benyomása-val aktiválódó Speed Check, ami mindig segít tartani a megte-
léző közből az ellenfelek szemben.

[illegible]

A GEOMETRIC WAY IN JORDAN

Ennyi a Sylphed. Nem rossz játék, inkább csak kevés. Ha minden vőgyad egy ilyen shooter volt, ellenszel vele, de tényleg csak akkor. Még mindig nem értem, miért lehet 2007-ben egy élvezetes programot kiadni a stíluson belül?

Kobe

PROJECT SYLPHEED

MICROSOFT · GAME ARTS

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1. ietekos. dd 5.1

✓ korrekt urlovölde lenne...
X xbox live arcade-ra

5.5 pont

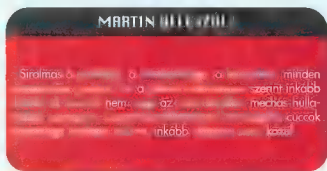


Érdemes lenne a cikket most valamilyen különleges bevezetővel kezdeni, ám sajnos be kell valljam, eléggé hadilában állok a 2D-s shooterrel (főleg a japán stílussal), így ez esetben most alaposan utána kellett járnom néhány infónak, mert saját tapasztalataimra sajnos most nem nagyon támaszkodhatok... Hapur úgy emlékszem, hogy az általam is sokat nyújtó) SEGA Virtual On: Oratorio Tangram 03 címe kifejezetten kapcsolódik a témához, még akkor is, ha az már full 3D-s volt.

A **Senko no Ronde** egy egészen új oldaláról kívánja bemutatni a shoot'em up stílust. A 2004-ben megjelent játéktérmi lávda kisebb sikert aratott Japánban, és nem is olyan meglepő, hogy a CD fanak ki akartak harcolni egy konzolverziót, ám a „kampányból” végül lelt semmi. Ironikus módon most 2007-ben Európában végül mégis megvalósult az újítói konzolos játékosok fele 360-on, háló a Ubisoftnak.

Az erősben japán beütésű mangás játék tulajdonképpen egy igen érdekes keverék a klasszikus shoot'em upokkal, és a modernebb árktól veresédes stíffakkal. Először is választunk a számos jellegzetes mangafigura közül egy számunkra megfelelő meszes szereplőt. Természetesen ezek mind rendre elérnek egymástól gyorsaságban, védekezésben, és egyéb pontokban, ám a játékmenet csak részben változik ettől. A stílusnak sok más képviselőjével ellentétben itt most nem elleneliek ezzeivel kell képviselőket nézni, hanem mindig csak egyet, meghozható felállításban, mint egy sokszínűs árktól veresédes prógiban, meha a meha ellen.

Három fő gombbal aktiválhatunk kovácsai támadásokat. Pl. rendelkezünk egy fő fegyverrel, egy kézharcos támadással, és végrehajthatunk különböző kombokat is. Minden karakter mániaja képes egy különleges támadásra, ahol különböző fajta távolsági offenzívák hajthatunk végre, ide sorolhatók pl. a célközvetítő, és lehetőségünk van áll leporolnivali is. Ezáltal a **Senko no Ronde** egyben lehetőséget ad némi taktikázásra is a harc folyamán, tehát nem csak egyetlen lövöldözés kényel. Fontos megjegyezni, hogy nem áll módunkban sorozat alá vetni ellenfelünket. Minden fegyvert után kell tölteni egy idő után, így fontos az időzítés. Minden mehet két auro jellegű gyűrű vesz körül. A külső szimbolizálja a fő fegyvert, a belső a másodlagos. Ezt érdemes szem előtt tartani, különösen ha komolyabb ellenfelek ellen állunk ki. Vészjelzet esetén persé... mindig ott van az a Gomb, amely egy nagyobb lökület adást segít nekünk, hogy elhúzzuk a csíkat, ha sorokba lennek szorva.



Külön említésre méltó a Boss mód, amikor a bal rovastól aktiválva egy III képernyőt betöltő monsturn gépezetét változtatni át, ám csak rövidrebb időre, így itt is alaposan válasszuk meg az időzítést, főleg, hogy közben igen lomhák a vannak.

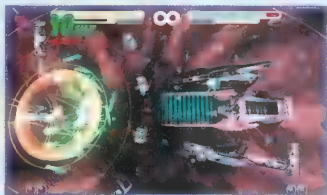
Ha kivesszük a Story módot, az alap történeti szálra újra végigjuthatunk a Score Attack módban is, ahol természetesen elsősorban a pontszámok rekordjának megdöntése a cél. Multiplay-re offline és online is van lehetőség, amit bár fejlesztői gépre kaptak tesztelői verziókat, mielőtt sajnos nem tudtam kipróbálni, de úgy olvastam, hogy amúgy is relatíve kevés játékos találunk Live-on, és az a kevés általában kemény profi japán gamer, aki pillanatok alatt elgyőző.

Némi netes kutatómunka után rá kellett jönnöm, hogy a grafika sajnos nem sokat fejlődött a 3 évvel ezelőtti játéktérmi előzőek képest, bár a látvány nem olyan rossz. A játék szívilága igen gazdag, a madárperspektíva szílusosan mutatja be a helyszíneket, és a magas felbontás is jól látsz a megjelenítésnek, de azért lehetett volna valamivel részletgazdagabb textúrákat is felmutatni. Kisebb vigasz, hogy a harcok olykor elég látványosak is tudnak lenni.

A hangok talán a legkorrektebbek... egész jókban, hiszen csak a techno zenék tipikusnak japánosak, hanem a karakterek hangjai is jellegzetesen mangásak, melyhez nem is nagyon nyúltak, helyette angol felirattal közelíthetjük az eseményeket. Na persze ne számítsunk semmi komoly sztorira, és fő eséllyel állt fogunk beülni érteni valamit, ám a mangás feeling mégis simán elviszi a hátán az egész játékot.

A WarTech: Senko no Ronde egy egyedül árktól jött, mely leghető módon pont 360-on landolt (jóllehet valna pl. inkább PS2-re is). A szökre számos lehetőségeinkkel, valamint a fura játékmennel, és dinamikusan irányításnak háló maximálisan rétegtételeknek nevezhető, így nem biztos, hogy jó ötlet volt az európai megjelenítése a Ubisofttól. Arról nem is beszélve, hogy tartalmát tekintve sokkal szívesebben sorolnám a leltől-heű XBL címekhez, mint a teljes árú 360-as verzióhoz. Bojtrányos módon mégsem így van, pedig nem lenne nagy baj a játékkal, de azért mégis nevételesség ennyi pénzért elkérni egy 360-on. Eppen ezért kizárólag azoknak tudom ajánlani, akik lehetőségeken az ilyen egyedül japán shoot'em upokra vannak ráterjedve, esetleg ingyen gyűjölők.

Krisztián
rajkisz@freemail.hu



WARTech: SENKO NO RONDE

UNIVERSITY / GREN LTD.
MÁS VERZIÓK: JAPÁN, AMERICA

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavetosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1-2 játékos (2 xbox live), 16:9, dd 5.1,
480p/720p/1080i, mentés 164 kb

✓ egyedül japán shoot'em up 360-on
X maximálisan rétegtételek

5 pont

OVERLORD

Tilkom mindenki szerette a gonosz szerepében túlcikolni, ártatlan embereket megszállni, otthonukat földulni, a hét főbűn mindegyikében megmártózni, lelkeket learatni, hogy még a legbátrabbak is csak utógva merék kijelteni a nevét. A Codemasters nyáron megjelent 3D-s kalandjában **Overlord**ban mindezt megtehetjük – és annál még sokkal többet is! Anlthörök egy – a halálból felmásztatott – pokoli teremény. Overlord lesz, akiknek végezte szerint a gonosz urunkra oltó kell hatni a földet, szögösorba taszítani embereket, meg hasonló turpisságok. Na persze a játék nem ilyen egyszerű, hogy csak megnyitk és gyilkol, és mi leszünk automatic sátn, hiszen mint az majd kiderül, bizony pontokon lesznek választási lehetőségeink, melyek csorba gyűjtve bizony kihatással lesznek a végeredményre is – vagyis, akiknek nem tetszik az alapfelállítás, az egy jóval barátságosabb endinget is összehozhat, ha akar. Na, de ne szaladjunk előre annyira, hiszen egyelőre azt tartunk, hogy feléledtünk, gyengék is vagyunk, kevesek is vagyunk, s selet tanyuk romokban, egyelőre csak a gázolás megyen, de az elég jól. Szerencsénkre azonban már kezdettől fogva akadnak csapdák, akik a pozícióteriacial-tól virtuális megmászásnak terhet jelentő részben lesznek a vállunkról.

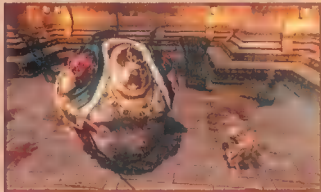
Ök lennének a miniók. Ezek a bárgyú, leginkább grimelnek emlékeztető szörnyecskék a legjelöltebb és kutyahággal rendelkező segítőiknek, akik elengedhetetlen és párhuzamosan ártósnak isznak a kalandban. Sőt, nélkülük nagyon létezik sem fogunk tudni, azt garantálom. Mivel a játék elején Overlord még elég romly fizikai és mentális állapotban leledzik, akár egy sima kethő – egy elleni küzdelemben is képes feloldani – pasciert. Ergo gyorsan kikövetkeztethetjük, hogy a minióknak nagy szerepe lesz a harcokban, főleg a tömegesen ránk támadó, illetve az egyre jobb fizikummal rendelkező erősebb lények ellen, de a felhasználási lehetőségük nagyon hamar nagyon kitörlő majd. Persze nem dal végletén számú minió – rendelkezésünkre a halott kállok után morató életlen begyűjtésével lehet számunkra a kíválgató növelni, majd az – célzó szolgáló portálakon megidézni őket, de csak korlátozott mennyiségben, ami kezdetben jelentet. Ahogy haladunk előre a játékokban és rátalálunk s különféle totemoszlop darabokra, velük növelhetjük a megidézendő szolgáló számát, egészen a maxi-mális 50 darabig (de ez csak jó sokára lesz elérhető).

Miért van szükségünk ennyi kreatúrának? Mert mindent velük fogunk csinálni, a kancsáké aktiválásától az ajányfogós szerkesztés felogatóig! Bizony egyes feladatok adott számú miniókat kívánnak, és ez a játék elején haladtaló bizony egyre csak nőni fog. Hogy csavarjunk meg egyet a dolgon, áruljuk el: összesen négyféle minióhajlatú haladunk a játékokban, ezek közül egyedül csak az alap bama lesz aktíváló automatikusan, a másik három (zöld – immúnis – mérgező ellen; kek – jának a víz, és egyéb hasznos tulajdonságokkal is rendelkeznek, mint például a gyagyáló, vörös – tűzölők), és képesek különféle varázslatokra nekünk kell megnyitni a kálához tar-

tású miniók-kas megtalálásával, és a tanyunkba való telepítésével. A tanyák, ami egyébként nem csak pihenőhelynek számít, hanem sok egyéb helyszín is innen érhető el (plusz van egy aréna mód is a pincéjében) külön megérni egy misét, hi – kezdetben totál lepusztult, de ahogy teljesítjük a küldetéseket, abban az ütemben indul fejlődésnek. Itt található egyébként a nagy teleport is, ahonnan a további pályaszakaszok lesznek elérhetők s jövőben.

Mivel sajnos a játék csak egy oldalt kapott, és a Márti a felkerek köztette, hogy 5000 karakter, kívárral átlukban kell befejezni a tesztet. A game szavatossága elképesztően hosszú, hatalmas világok, és jó kacifantos, hosszú pályák jellemzik, pár napig tartó folyamatos élvezet, szívetekkel pedig akár egy hétig is eltarthat, mire kipörgetjük. A tartalmi részére – ponszokodhatunk, hiszen kományi mennyiségű dolgot préseltek bele, ott van pl. a miniókhoz való pepecselés. Fejlesztették őket is, különféle varázslatok kaphatók, illetve fel is fogyereshetjük őket. A csapát maximális (szászolások) ennért ugyanis felmászhatjuk akár 400%-ra is, ehhez minden hardwarcsón s legpöceobb (négyfelé) felszerelési cucc megvászerése a cél. Igaz, utána viszont vigyázzunk rájuk, hogy el ne halálózzon a halálbűbáj (a kek minióknak s későbbiekben képesek lesznek felmászásra is, onnantól ez nem gond). A minióknak egyébként is halálí fazonok, igazi szolgálók, buta kis lódyk-ka, aki egyszerűen elnyeljük szolgálóink minket. Bármint találnak, örülnek neki, és az új kutyák módjára unatknak be is szolgatjuk. Ja, tartalmi rész: szóval lehet majd tuningolni az Overlordot is varázslatokkal, cuccokkal, és idővel megnyitjuk majd a kovácsolási lehetőséget, amivel még királyabb cuccokat állíthatunk elő. (Ez is egy külön minijáték, persze a mennyiségű variációval.) Iszony a teljesítményünkre is koncentrálnunk kell, hiszen nem mindegy, hogy milyen irányban indul el s karrierünk. Sokszor kell majd megmozdítani ezzel kapcsolatos döntéseket (még csajozni is lehet majd!), és bármelyik utat is választjuk, oda kell figyelni arra, hogy vagy a hét fő bűn, vagy a hét fő erény mindig ellenséges vagy barát. A kezeléssel semmit nem kell mesélnem. Rem égyezze, de mivel s két analóg kar közül egyikkel az Overlordot, másik- kal pedig s hordót irányítjuk (valós időben), náha hiányzik majd a kameracorgolás (a ravasszal azért irányba lehet állítani), és egyes helyekre, ahova csak a minióinkat tudjuk beküldeni, elkelne egy alternatív kameramozgató zoom lehetősége is (mert néha beláthatatlan a terep). Egyébként tényleg nagyon klassz az irányítás, és nagyon tetszik, hogy el lehet látni a játékokban, hiszen a kis minióknak mindent megcsinálni helyettünk automatikusan.

A játék kinézete ultrabrutál, elképesztően részletes s világ, és még akár 50 figura esetében sincs semmiféle belassulás. Látni vagy tekintetben nagyon-nagyon ott van s cucc, az addigi egyik legsebbe 360°-os, ezért is – értem, hogy a Nintendo-dának minnek kellett kijönnie azzal a pocok hardverrel, mert ehhez képest s Zelda Top? Néha-e szívnem. Az, ahogy minden egyes helyszín egyedi hangulattal áraszt magából, legyen az akár sivatagról vagy elf erdőről, igen komoly koncepció-onális háttér munkáról árulkodik, rengeteg különféle szerzet népesíti be s világot, mindegyik dumál, pofozgat, ugat. Nagyon meleg, mivel a game amúgy is tömve van feleket humorral, szarkazmussal, és egy csipet ironia is kihatással belébe, szóval aki hód angulról, az végigrohog ez s sok időtá fukolást, előlünk varázsló segítőitörusunk beszélőszóval. A game világa egyébként sokat merít a Görök Urakból, és nem a főszereplőn ragtán a Spwn képességnek ugrott be. Szóval az Overlord minden szinten kivételesen jól teljesített, az összpák is több, mint meggyőző, egy kötelező való mindenkinek, tuti nem bántókat meg. En meg várom a folytatást!



OVERLORD

CODEMASTERS
BÁB VERZIÓ JELLENLEG MÉRVE

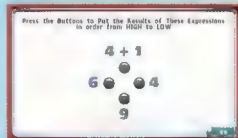
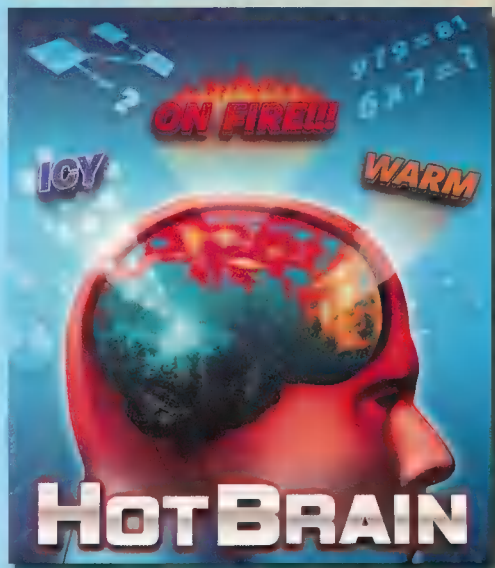
grafika:	kiváló
játékoskodás:	jó
szavatosság:	kiváló
hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 játékos (2 online)

✓ minden káppal
X semmi káppal

9 pont

duda911



Régebben a terveim között szerepelt egy olyan cikk megírása, ami arra világított volna rá, hogy a mai alkalmi játékosok megnyerésére irányuló harc során megszületett két legrosszabb játék a Nintendo és a Dr. Kawashima's Brain Age. Mégis mindenki ezeket kívánja klónozni, és hibba lesz minden új verzió sokkal jobb az eredetnél, valamilyen fázisra kényszerítve, és ami még meglepőbb, az újságok értékeléseiben is rendre dől moránok (pedig az elmúlt két évben a Nintendo-nál kb. 5 jobb állanvelgetés játék jelent meg). Sajnos ezt a témát most félre kell tennünk, s fent jelenség okainak vizsgálata ugyanis nagyon kevés a fél oldal, már csak azért is, mert szeretnék néhány mondatot írni a **Hot Brain** című játékról is, ami a Midway próbálkozása az egyfelvételű játékok piacán.

Ami első körben egyértelműen megkülönbözteti a Kawashima cuccoktól, hogy a **Hot Brain** egyértelműen **játék**: nem egymás mellé dobált ötletek halmozása, a játékok struktúrája, áttekinthetősége, nem tömör a fejünkbe Gyurcsk Józsefféle hülyeségekkel az agynkrol. Ott kétségcsoporsorban külön-külön tudjuk tesztelni és fejleszteni a logikánkat, memóriánkat, matematikai tudásunkat, nyelvtudásunkat, ismeretünket és koncentrációs képességünket. Minden kategóriában háromféle feladat található: három különböző nehézségi szinttel. Ezeket természetesen játszhatunk külön-külön is (bár a nagyobb komplexitású feladatokat csak azután választhatók, hogy az egy fokozatot leudtuk), ha azonban teljes tesztet kívánunk készíteni, akkor a teljes tesztet választanunk ki a kategóriák képviselői – még nagyobb téve a kihívást.

Ami meglepően jóvá teszi a **Hot Brain**, az a változatossága, két logikai játék között ugyanígy a nyelvi, a képzőművészeti, az egyetemes közeli háttérrel rendelkező, a második pedig kékel, hanem mindenki valóban különböző minijátékot kapunk a pénzünkért. Ez a fényszerűen hibátlan bármennyire is szokatlan, kevés. Hibba a

nehézségi szintek, hosszú időn keresztül játszva kimeríthetvé válnak a feladatok (még akkor is, ha a megoldások nyilvánvalóan minden alkalommal különböznek), és bár statisztikából megnehezítünk meglettel, nyomom követhetjük akár hosszú időn keresztül az elhelyezkedésünket, vagy találgatni mulatban is, a játékos mégsem a morális szavatosságról híres. Így marad számunkra egy szép grafika, új, igen szokatlan ötlet – egészen addig az egy-két hónapig, amíg nem jön következő. És higgyetek el, jönni fog.

Vega
vega576@freemail.hu

HOT BRAIN

MIDWAY / MIDWAY SAN DIEGO
MÁS VERZIÓ: NINTELENDO NINTENDO

grafika:	jó
játékvezetés:	jó
szórakoztatás:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1-4 játékos,
mentés 352 kb

✓ az egyik legelőkelőbb agytornás játék
X néhány hét után nagyon kiábrándító

6.5 pont



675 millió dollár. Jelen cikk születésének egy évvel ezelőtt ennyi pénz hozott világsikerre az új Transformers film. De csak ezért tekinthetünk rá az év egyik kellemes meglepetésének, hanem azért is, mert meglepően népszerűre sikerült, indokolt tehát a siker. És mi lesz a sikeres filmekből? Bűn rossz játék-élmény. Csemegezzünk hát a játék dobozán felsorolt ígéretekkel.

"Vegyél részt a két oldal epikus csatájában" Vesz a halál. Legtöbbször így is, nem ilyen formában. Marc örösröbölökkel – az okés, Elég sok irányítható karakter – ez is rendben lenne. De az a fajta, végtelen egyszerűített butamash, ami itt zajlik, az túlzás. Jönnék a helikopterek, tankok, örösröbölök, valamiért dühösök ám nagyon ránk, meg kell őket rugálni. Kiváló sztori. Az „epikus” szó ilyen megfogalmazás különösen jó, a morális sokat látszik kifejezés lenne: haladunk, lövünk, haladunk, gyurcsk, gyurcsk, haladunk, lövünk.

"Teljes mértékben interaktív és rombolható környezet" Azon kívül, hogy ezt lassan minden játék börtönre ráírják, jobban belegondolva az a téka, többszörösen semmi funkcionálisról nem bíró feature rejtezik a szavak mögött. Itt pontosan ez a helyzet, nem kívánom összehasonlítani az interaktív és rombolható környezetet mondjuk a Strongholddal – ott talán kicsit komolyabban vették a dolgot.

"Repülj, vezess, harcolj és lövöldözz irányított transzformerek segítségével" És ha a fenti dolgok még nem vennék el az érdeklődést, akkor itt van az irányítás: a nagykonvulziós szimulán csak rossz, itt viszont egyenesen csökken a kontroll. A D-pad és a többi good harmonikus használatát nem sikerül megvalósítani, néha valon megünni békébe a semmibe, harcolni pedig az auto-lock hiányában hazzörgők a PSP-1 a földhöz. A legmókásabb az egészben, hogy a nehézség

beállítása még így sem sikerült, ugyanis a használhatatlan irányítás ellenére is nevélegesen könnyű lett magam a játék – toleránsnak az ellenfelek, mosolyogva megvárják a bűnösöket, hogy azután lecsapdohassuk őket.

SZÉGVIN-ÖVÉLÉZÉS

Meglehetősen keményen fogalmaztam az eddigiek során, és talán némi magyarázattal tartozom a miértre illetően. Kreatív teljesítményű ötletet, amiért nekem tényleg érteke, mert a játékokat nem jutnak el a megvalósítás fázisig, hiszen a kiadók kének a munkájukból. Eközben a mézesbödön közelében lévő más stúdiók emberi mércével felfoghatatlan profittal realizálják azzal, hogy fél év alatt összehányt produkciójuk dobozán egy ismert film logója díszleg. Záróként két friss adat: Angliában a Transformers filmek óta vezeti az eladási listákat. Az összesített eladási listák elérték nagy nehezen egy BioShock nevű játék volt csak képes nagy nehezen a második helyre szorítani. Merre tart a világ?

Vega

TRANSFORMERS - THE GAME

ACTIVISION / BANDA ENTERTAINMENT

MÁS VERZIÓ: PSP, PS2, XBOX, DS, WII

grafika:	közepes
játékvezetés:	elmegy
szórakoztatás:	elmegy
zene / hang:	jó
hangulat:	elmegy

1 játékos (multiplayer 2-4),
mentés 100 kb

✓ egy jó filmen alapul,
kreatív ötlet a hangulat
X szinte minden területen
rosszul teljesít

6 pont

[illegible][illegible]

Ami elsőre szembetűnő a BS-ben, az a grafika kidolgozottsága. A 3D-környezet és főleg a karakterek igen szépen sikerültek, az ítélet külön még PS2-n is elismerést váltott ki. Egy-egy hely talán üresnek fog tűnni, de mind a helyszínekkel, mind a harcokkal elegendett nekem. Utóbbi lávanyáv, bár sokszor idegesített, hogy a kamera

■ túl nyugtan maradni, összevissza váltja ■ operátor ■ képet attól függően, hogy ki lendül előbe. Maguk a küzdelmek körülmények között fognak menni, ebben ■ program ■ klasszikus alapokra épít. Egyszer te jössz, egyszer az ellenfél. Ezzel párhuzamosan a fejlesztési rendszer ■ tartogat meglepetéseket. Egyszerén EGF gyűjtögetés, hogy aztán megsemmisítsük a varázslókat, azaz Bravura Skál-

kelet. Nekem ezt mindent először az egyik barátom, Ninco felesége tájékoztatta, mindent elhittem, és az én pesti jogaim. Ma legelőször már tudtam elegendő lenni abból, hogy egy JRPK kezdete előtt kisebb tanfolyamot kell átessenem, és kezdenem a menüt és a harci rendszert illetően. Itt ilyen probléma nincs, minden előkészítéssel, rögtön a jövevény koncentrációját. Kér, hogy aludj egy-két órány programot is, amikor úgy érezném, hogy kicsit estezt volna. Aludtam, főleg a random harcot aludt, ahol gyakorlatilag nem sok stratégia kell a győzelemhez. Kiszele zavaró volt, hogy a kellelletlenabbok támadnak meg bennünket. A B5 típusú olyan JRPK, mely a SNES-es időkben azaz, azaz végtelenül sok harc van benne, aki ezt és bíria, inkább kertiile el.

Egy szó, mint száz, én azt ítélem, hogy a *Jók* program audio szűz. Ezzel nincs semmi probléma. A zenék egész jók, főleg az intro olaszt szám, mely hangulatos és visszatérő momentumokat is tartalmaz.

Egy szó, mint száz, én azt ítélem, hogy a *Jók* azoknak az RPG játékoknak ajánlom, akik nem számítanak semmi fordalmira, csak egy új akarnak szórakozni. Olyan játékoknak, akik szeretik a klasszikus harcos RPG-ek, melyekben lehet és kell is táplálni, de nem akarnak elveszni a bonyolult menükben. Egy hordozható konzolra teljesen ideális, de egyébként sem rossz kaland.

Y. Miki



BRAVE STORY: NEW TRAVELER

XONEED GAMES / GAME REPUBLIC
 MÁŠ VERZIÓ: DS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavetosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

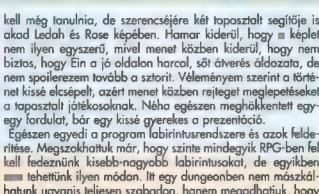
1 játékos

- ✓ semmi erőltetett nyomulás, csak egy klasszikus jrpg

7.5 pont

MARTIN REUSZ

Külömből könnyed, szép. Reméltem, este valahol, a társaságban, majd Magyarországon. Ez egy bukott ízemet, és ha a világban, majd nem, eltelejttem. A társaságban, ahol csak van, mindenféle dundi, módosított, fogu, nem is, és nem is. Szép, de nem is.



Az elmúlt néhány hónap tapasztalatai alapján mondom, az utóbbi időben megnőtt azon japán RPG-számok, melyek a germán mitológiára építenek. A Valkyrie Profile 1-2 és az Odin Sphere után most a PSP-re kiadott **Riviera: The Promised Land** is ehhez nyúl vissza. Ennek talán az lehet az oka, hogy a japánok erősen vonzódnak a germán kultúrához. A kapcsolatok, mely történelmi gyökerei vannak, a 19. század végén és a huszadi elején a porosz kulturális hatások mélyen beivódottak a japán kultúrába (művészetek, irodalom, hadsereg), mikor az szigetország

kell még tanulnia, de szerencséjére két tapasztalt segítőt is adott Lada és Rose képeben. Hamar kiderül, hogy a képlet nem ilyen egyszerű, mivel hamar kiderül, hogy nem biztos, hogy Ein a jó oldalon harcol, sőt átvérés áldozata, de nem spoilerem tovább a sztorit. Véleményem szerint a történet kissé elcsúszott, azért menet közben rejtget megdöbbentéseket a tapasztalt játékosoknak. Néha egészen megdöbbentett egy-egy fordulat, bár egy kis gyerekes a prezentáció.

Egészen egyedi a program labirintuszrendszere és azok felderítése. Megszokhatunk már, hogy szinte mindegyik RPG-ben fel kell fedeznünk kisebb-nagyobb labirintusokat, de egyikeben nem lehetünk ilyen módon. Itt egy dungeonban nem mászkálhatunk ugyanis teljesen szabadon, hanem megadhatjuk, hogy szeretnénk menni. Az új irányok valószínűleg újabb és újabb helyekre visznek. Érdekesebb azonban, hogy ha megnyomjuk az X-et, akkor megvizsgálhatjuk, hogy az adott helyszínen vannak-e cuccok, ládák, egyéb érdekességek. Ugyanez van a városokban is, tehát ott sem mozgathatunk szabadon, csak utasításokat adhatunk, hogy mi csináljon a főhős. Rendszerint fogunk találni ezt-azt, ám még mielőtt erre kitérnék, azért megfigyezném, hogy nem lehet csak úgy teljesen szabadon vizsgálódni, a dobók és egyéb kártyák megszerzéséhez úgynevezett TP pont szükséges.

kozni, tehát résen kell lenni (és sűrűn menteni!). Számomra úgy tűnt, hogy labirintusok néha túlságosan hosszúak, mely miatt sokszor monotonnó volt a program. A harcok nem túl változatosak, bár meg lehetne pergetni. Itt jegyezném meg, hogy körkérőnk összecsapkodnak van szó. Utózatok közben figyelni kell a bal felső sarokban az Overdrive száma, mely támadások után fog feltölteni és segítségével extra kártyákat vehetünk be. Rendkívül fontos, hogy csatlakoznak csak négy tárgy lehet nálunk kezdetben. Óvatosan kell választanunk, nehogy ezen szívjuk



megkezdte a modernizációt és nyugathoz történő felzárkózást. A vonzódás a német hatásokhoz a mai napig megmaradt, talán ennek köszönhető, hogy a germán témák ennyire népszerűek Japánban.

Hogy magára a Rivierára is rátekerem, az onyeg nem egy új játék, hanem ahogy a PSP-tilt lassan megszokjuk, megint egy átlagosról beszélhetünk. Nagyjából 2005 végén és a stíff már megjelent GBA-ra, sőt Japánban már 2002-ben kint volt, ha jól tudom, WonderSwan Colorra érkezett. A PSP port meg lehetne jó sikerült, hisz kicsit tünegáltak a grafikák, jobbak a zenék és még olyan bejártások is vannak, melyek segítségével jobban megismerhetjük a történetet. Fontos extra, hogy ezúttal változatlan a japán és angol szinkron között – talán már mondanom sem kell, hogy mennyivel jobb az elsőbi.

Térjünk azonban vissza egy kicsit a sztorira és a germán mitológiára. A Riviera szerint az istenek és a démonok harca ezer évvel ezelőtt véget ért. Mivel a démonok, akik Ugardban laknak, túl erősek voltak, és veszélyeztették az istenek lakóhelyét, Asgardot, az istenek megalkották a Grim Angelokat, akiknek erejével sikerült legyőzni a démonokat. Sajnos azonban emiatt az istenek szabadságukkal fizettek, egy várműket kell a vízszintre. Ezután hát, úgynevezett Magi őrti az istenek titkai és felgyűlt a vízszintüket. Lassan letelik ugyanis az 1000 év és újabb összecsapás közeleg az istenek és a démonok között.

A játék főhőse természetesen ennek aktív részese lesz. Név szerint Einrill (illetve japán szinkronnal Excellrill) van szó, aki egy Grim Angel, azaz az istenek harcosa. Nem kell egy marcona harcosa gondolni, mivel szégyen még gyerek és sokat

Ezt harcok megnyerésével tudjuk beszerezni. A csaták alatt gyűjthetjük őket, ha jó értékeket szerzünk. Ehhez gyorsan és hatékonyan kell legyőzni az ellenfeleket. Ekkor a csata végén értékeket kapunk a teljesítményünkről, melynek milyensége növelheti a TP-t. A TP szerzése tehát nagyon fontos, bontsunk tudni, ha éppen nincs elég, és ezért maradunk le valamivel. Ilyenkor nincs mit tenni, harcolni kell valahol. Ezért aztán egy város vagy dungeon fullos felfedezése el fog tartani egy darabig, s maximalisták sokáig ellesznek a programmal.

Gyakran előfordik, hogyha megtalálunk valamit, akkor ügyességi feladatot állít a program. Ilyenkor megfelelő gombokkal kell időre lenyomni. Ha elvégeztük, sokszor nem lehet újra próbál-

meg harc közben, hisz ha valamit nem viszünk magunkkal, akkor az később nem lehet elővenni, csak a következő harcban.

Összességében a játékmenet, ha épp nem unjuk meg, elég jóra sikerült, a harcok elmennek, a sztori pedig hullámzó, de nem rossz. A grafika kapcán azért meglepik, hogy egy GBA stíff-ről nem szó, olyan sokat ugyanis nem javítottak a programon. A karakterek túl kicsik, és – bár – nem a portolás hibája – kissé gyerekesek. Utóbbi, mondjuk, talán az egész játékra jellemző, tehát a sztorira és a grafikai stílusra is. Ezzel kapcsolatban tetszett, hogy a támadásokat kártyákon kép- és hanghatások kísérik, igaz animés kézzel kellett bennem, mint ahogy a beszélgetés részek is. Csakúgy, mint a zenék, melyek nagyon funkcionális szerepet játszottak be. Vannak dallamok, de monoton szának is. Vegyes a nyomatosság a játékok: néha nagyon után, máskor egészen letudott kötni. Érdemes tenni vele egy próbát, ha épp egy gyűjtőgeős, harcolós RPG-re vágyoz.

V. Miki



RIVIERA: THE PROMISED LAND

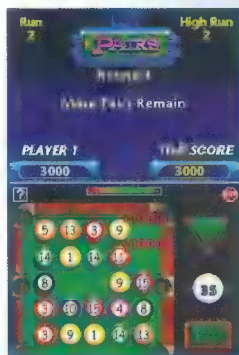
 TITILL / ATTL
 KÉP VIDEÓ GBA

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szórakoztatás:	közepes
hangulat:	jó

1 játékos

 ✓ egész érdekes labirintuszrendszere
 X elég hullámzó teljesítmény

7 pont



Amióta csak piacon van ■ Nintendo DS, a PC-s irányítást könnyedén abszolváló barátoképkönyv miatt a fejlesztők rendre úgy érzik, tökéletes lehetőségük akad arra, hogy esetenként még egyszerűbb felhasználni, de öröklívi játékokat adjanak el ■ gépre, csokorba, gyűjteménybe köve. A **TouchMaster** egy ilyen alkalmas következményekképpen születte meg - és szerencsére nem ■ Sega-féle Project Rub útonalán indult el, bugyuta ■ ötlettel minijátékok helyett sokat látott klasszikusokkal találkozhatunk majd.

[illegible]

zene, vagy csak valami jellegtelen ambient nótá szól – az audiovizuális körítés tehát nem túl erős. A harmadik közös tulajdonság, hogy minden minijátékot játszhatunk két játékos módban is, akár felváltva, körbeadogatva a DS-t, akár wifin keresztül, azonnali megosztás multiplayerként.

A TouchMaster egy remek elképzelési valószínűség, kár, hogy minden kategóriában akad pár személy, és csak kevés olyan jóték található benne, ami hosszú távon leköti az embert. Az irány ennek ellenére jó, el tudunk képzelni egy olyan kiadást, amiben csak minőségi, de kevés minijáték akadna, cserébe azokat megfelelő kiegészítéssel és időszimulációval töltenék majd elénk – addig is, míg a TM, de vásárlás előtt érdemes átböngészni az általa kínált címek listáját, nehogy csalódunkunk kelljen.

Older

TOUCHMASTER

MIDWAY
MÁS VERZIÓ: JELEN ÉS NINCSEN

grafika:	elmegy
átészathatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
szépség / hang:	elmegy
menekült:	jó

1-2 ištėkos, wifi

- ✓ akad pár remek minijáték, multiplayer üzemmód
- X egy jó játékra jut 2 felesleges, gyenge körítés

6.5 pont

OLCSÓ MŰANYAG UTAZÓ



A Fanstic 4: Rise of the Silver Surfer
 A tipikus példája az underdog, mintis több
 szempont a lehető legveszélyesebb befutásnak ke-
 resni akkor hozzáfollások – éppen ezért környe-
 letnek lesznek vele. Az első problémák akkor
 kezdődnek, amikor a bekapcsolás után valami rö-
 gösztől kezd elcsúszni a képernyőn, és a ké-
 zek ennek semmi közét nincsen a filmnek! A létező
 meg sem próbálják követni a művet csak a szem-
 zökön az asztal(hoz)zárkóz megintsen fellelhető
 —————
 pelnek ugyan a jétközben, de az öket összekötő
 pályák abszolút jellegtelenné, semmivé sem költött
 helyzetek. A játékműnek egy picit sem állt elő
 —————
 Translators-adaptációval, a pályák roppant
 egyszerű, egy kaputafra épülő koncepcióval bí-
 rnak. Minden helyszínen egy feladatunk van (mí-
 den szerep más mozgásokkal bír, de az igazán
 lényegtelenné), átlagunk az akadályozások és
 —————
 a pályák közötti mozgásokkal, a technikai megoldá-
 sban tartozik az elvonás; a korlatok kereset-
 nyének és kevés faszálattal önművelik – ezt még a SNES

hardvere is könyörgő valaha magából, fiz érvel ezélt. Az ellenfelek egyáltalán, a mozgó platform pedig olyan tempóval csúszkálhat jobbra-balra (vagy fog látni), mint egy hiperaktív fizetéses – fajtálmán nevéstés észköszköté szű. Minde- még me – segít kálátlan, hogy az irányítás melőzi s stylus használata. Kivétel szerencsére it is akad, a főellenfél esetében már használatú a kálát Nintendó DS innovatív észköszköté – ezek a harok azonban nem lesznek túl éltékeztetés, mint ahogy a platformozókészlet feladati próbá- lóvalázás teletékesítés sem. Akárhogy nézzük, nem tudunk túl sok évet sem hozni amellett, hogy valódi megismerés a jótélt – Jessica Alba síncs- igen, hiszen a dívelezésben rajzolt képséksorlat- leltetésünk számára, így me az év sem maradt. Gyenese és bizonyítvány próbálkozás ez.

Older

FANTASTIC FOUR: OF THE SILVER SURFER

MAIS VERSÃO: P82, P83, X580, W1

grafika:	elmegy
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	elmegy
■ ■ ■ / hang:	közepes
hangulat:	elmegy

1. intokom

- ✓ a bossfightok
- minden más

3 pont



A Transformers ismert, igencsak régóta virágzó franchise, melynek legfrissebb kiegészítője Michael Bay által rendezett 2007-es mozifilm. A kisbaba történet ellensége is élvezhető, akció-dobos mozit kapunk – a hatalmas fémmotormunka harca a földön tehát újabb álomálmához érkezett. Ilyenkor értelemszerűen a kiadók megörvendeztetnek minket a mindenféle platformra érkező játékváltozatokkal. Ezen átiratok minősége azonban gyakran hogy maga után némi kíváncsiságot – senki – gondolta volna, hogy ez a pont a Transformers DS változatban lesz. A másképp igen, a készítőktől egyből kettő is szedték a jótékot, külön kiadva Autobots és Decepticons verziót, az a Pokémon. Lássuk az Autobotsot!

A game elindítása után nevet kell választani, majd egy kisebb gyakorlatpályával kezdünk. Itt az ugrás, lövés, dobás és mozgás megtanulása után rögtön a mélyvízbe dobtunk, ahol egyre nehezebb küldetéseket bízunk majd meg. Ezek általában az elleneségek frakciójával való összecsapásokhoz vezetnek, melyben nagyon oda kell figyelniük arra, hogy ne sérüljenek meg a földalatti. Így a csatában némileg limitált mozgásunk van, hiszen szabadon közlő autókat nem nagyon pusztíthatjuk el, és arra sincs lehetőségünk, hogy szabadon alighajtsuk ellenfelünket – hisz, a jószágok arra van. Amennyiben a harcok alatt felhívjuk megunkra a figyelmet (ez leggyakrabban így lesz), akkor a rendőrkö kijönnek majd segítségül: értelemszerűen nem nagyon örülnek annak, ha egy hatalmas robot mászók békésnek tűnő utcákon. Ilyenkor nem lesz

más dolgom, mint átalakulni autót, és csendben továbbmenni a következő város vagy küldetés felé. A játék nagyon szép grafikával bír, hiszen nagy területeket mozgathat viszonylag sok objektummal, egyedül a kamerakészítés az, ami kíváncsiságot hogy maga után. A hangefektusok is megfellelők, a robotok közötti párbeszédet mások, az általunk irányított karakter pedig minden csata után fejlődik, új képességeket tanul – önként nem lesz unalmas az, hogy órák hosszúak csak robotokat püföl más és más környezetben, annak érdemes lehet kipróbálni a Transformers: Autobots-t, hiszen kivételesen egy jó játéknak van dolgom.

Oldem

TRANSFORMERS: AUTOBOTS

ACTIVISION
MÁS VERZIÓ JELENLEG NINCSEN

grafika:	jó
játékosélmény:	jó
szórakoztatás:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-4 játékos, wii

✓ végre nem egy platform-szerűs álmot, átlátszó, a világban a harckocsiakban X kék, világot, néha rendőrkö, repülőgépek

7 pont



ideje, hogy megvizsgáljuk a Transformers mozifilm által inspirált DS-játékos második darabját, a Decepticons-t. Amint azt sokan közülük, jól tudják, a gépek két frakciójára oszthatók: a címben szereplő a bánd, akiknek nem nagyon számít az emberrel, csak a saját céljuk elérésével törődnek. Ez a létfelelősség alaposan rányomta bélyegét a játékra, aminek megfelelően egy kicsit pusztítóbb, durvább előadásmóddra kell számítani.

Nézzük, hogyan épül fel a játék. A grafikus motor meglepően a párjában használja, az pedig remekül kidolgozott háromdimenziós modelleket (ez inkább a robotokra jellemző) és viszonylag széles játéktérrel (városok) jelenít, néhány bonusz objektummal (fák, civil autók, járművek, autók). A feladatunk itt is az lesz, hogy különböző küldetéseket oldjunk meg, de nekünk nem kell majd figyelni arra, hogy minden feladatot eljuttassunk megújuló akciókat, éppen ezért a különféle harcokban a fókust, autótak nyugodtan felhasználhatjuk, rangolhatjuk. Másoknál gondolhatók a fejlesztők, hogy ha már ilyen „gonoszok” vagyunk, a melléklettelések sokkal legyen olyan, hogy időre kell majd minél több felkettőzni – ez elég bugyuta feladat, ráadásul semmi kétség a robotokhoz, így apró negatívumként nyugodtan felhívhatjuk a készítőket. Függelékül a melléklettelésről, a játékban az elleneségek elpusztításával mi is egyre erősebbek, hatékonyabbak leszünk, így érdemes „keresni a báci”. A két változat bírtól egyébként a felhívások karaktereket egymásnak észrejelte wi-fi multiplayer segítségével – ezt sajnos

állt módunkban kipróbálni, de ideig-óráig bizonyosan remek móka.

Elkezdett ideje is összességében: a romboló hajlamuk jobban járnak azaz a változattal, melyekben egy fókusz szabadabb párbeszédet is találhatók (visszabeszélés, fenyegetés, hasonló – itt nyoma sincs az Optimus-féle higgadt fazonoknak). A GTA-stílus remekül áll a Transformers legfrissebb inkarnációjának, ha valomikor lesz is folytatás, azért szeretnénk egy fókusz összetettebb játékmunkát, több autót látni, meg akkor is, ha a DS képességeinek határai lesznek. Egy próbát mindenképpen megér, rajongóknak különösen!

Oldem

TRANSFORMERS: DECEPTICONS

ACTIVISION
MÁS VERZIÓ JELENLEG NINCSEN

grafika:	jó
játékosélmény:	jó
szórakoztatás:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-4 játékos, wii

✓ végre nem egy platform-szerűs álmot, átlátszó, a világban a harckocsiakban X kék, világot, néha rendőrkö, repülőgépek

7 pont



Válaki valahol nagyon ártott mindenkinek. 1945-ben, én, pár évizdelend ezelőtt azt mondták, a második világháború végei ért, de ez nem igaz. Ténylek csak felpattanott egy újságoló, bekapcsolni valaki ismereteregőre szalonát, vagy játékosok lenn felpattanói egy erre szaksodott magazin. Ugye, hogy ott van a második világháború mindenhol, ahol nem ment az sehvő kérem szépen! Le lehet persze megírni azt, hogy a sors élt az örülete jatektereken körülbelül! Ryan közlegény megemléstese illette Máté de Honor nyitotta, meg hogy azala gyakorlatilag megfigyelhetetlen önönének a belső, külső, felső és alsó nézetes önkijelölés és stratégia de ez egy is mindenképp tudja. Mint ahogy azt is, hogy a Brothman a szellemi életben a legmagasabb szintre emelte meg a mag idejében s emitt nem meglegző, ha egyesek felhírozták igazgalmón várók az első követező generációs befutókölözését: addit is itt egy kurrenszán átírati, ami csak névlegesen kövölők a sorozatokr.

TESTY HÁFÓRÓ

Ennek rendkívül egyszerű oka van: a DS nem éppen FPS- és akcióbarát platform. Az egy szem Melroid Prime Hunters-en kívül honytásból követőt talál az ember a palcán? Előlről: megközelítőleg nullát, egész pontosan zérót. Ezzel szemben ott a PSP a maga viszonylatában tényleg a lövöldével - viszont ott megvan hozzá a szükséges erőforrás is. Legalábbis ■ egy jó indok volt, de csak addig, míg meg ■ jelent a Brothers in Arms DS, amely ■ tülzás alátámasztja, hogy toronygyarmagban ■ eddigi legszebb, technikaiak ■ gépből legjobbat kihozó elgondolás - de csak technikaija.

Műfordító tekintve külső nézetes főlövde, a kamera a játékos által irányított katona háta / vállá fölé pozicionálva pihen és nagyon el sem megy onnan, még ha valaki úgy is kívánná – a kamerakezelés és vele együtt az irányítás néha kissé problémás, de megszokható, az érintőképernyővel való megábrátkozás után pedig bátran kijelenthető, hogy a BIA a tekintetben

MARTIN BELESZÓL!

Amikor ez a game beérte a szomszédoknál, felkondozta hivatalos Wilson, aki először rácselt vele a dolgot, majd felvettél, hogy nekem egy DS csak annyira bajlódni. Kisbőlt, amikor hallotta, hogy komoly a dolog, azaz jött, hogy én mindig a dobozokból leszek szerelmes. Pedig nem csúls, nem omols, az szerintem egy mária keresi pragi, hogy egy nem csak vele, viszont szerintem vele a DS. Hívbó, az a gép a DS éves SNEK címek futtatására való. Pedig most márciumb nem lehet...

kacagva ver minden eddigi handheld FPS/TPS zsenjét. De csak e tekintetben, mert minden más szempontból jöcskán elmarad ■ előadták, legalábbis ha nem arról shootertek tekintünk rá. De tekintünk rá úgy, mert az: se épkezlés történetel, se logikai átkötés az egyes missziók és hadjáratok között, csak ■ szintizista akció: náció, katonák, tankok és lövegtoronyok mindenhol, kezdedben meg a puska, esetenként egy dzsip kormányra, aztán uzsagi előre az egyetlen járható úton.

Nagyon szép, nagyon élvezetes, de csak kis dózissal és csak és kizárólag DS viznyalásban. Mesterséges intelligencia – nagyon van, mindenki örömmel veti magáé a célkereszte elé, ami persze nem baj ha nincs más teendő mint lemeszárolni Németország teljes populációját. Na jó, azért persze ez nem minden, vannak bizonyos kizárólagos és azok által támogatott feladatok – robotság fel a légvédelmi ügyet, törj utá a tankok számára, állíts meg a náci csapatok állításomat. Ismerős lehetne! Nem igen, körülbelül az összes második világháborús FPS-ből. A BIA nem innovatív, – fogja feltölteni a spanyolvizságot és megalválni a világot, de nincs is rá szükség.

De a változatosság azért kéne. Az első két-három küldetésben lényeglenyűgöző az, amit kihoz a DS-ből, de aztán lefárad a ház és előtűnnek a hibák. Első körben például az, hogy a BIA elviekben egy erősen csapatorientált taktikát FPS volt, ez meg itt kéne szépen nagyon nem ismeri a csapat fogalmát, illetve csak szórányosan – társak vannak, de semmilyen módon nem instrumentálható, úgyhogy maradj a szokásos „magányos hős meztelenül az egész világ” séma, meaing.

Pedig jó lehetne az íztiszt publikum, csak kicsit többet tartalmat kellene volna belezsúfolni a nagy grafikus parádé helyett, hogy éppen mellett, főleg úgy, hogy ■■■■■■■■■■ technikai erőfeszítés sem éppen tökéletes. Bár szaggatásnak a nagy állagot tekintve nyoma sincs – kivéve persze, ha nagyon tellett a képművészet és minden épít abban a másodpercben robban -, azért a teljes 3D-s motor képes a legvirágátlanabb pillanatokban ledönteni a lábáról szégyén kis gépet, meghágoz olyan erővel, hogy már csak a teljes áramlatlanítás segít: és persze pont az akció hevében, tessék csak újrakezdeni az előző checkpointnál úgy kell azt.

Meg is éri, mert szakszervező, szűp, de csak ideig-óráig – legnyugobb baj a BIA-val az, hogy platformot létesített. Hiába remek egy DS, pont ott hasol el, ahol a Resident Evil áll: ritnak meg a megfelelő körülmények egy ilyen stílus-hoz. Kicsi a képmény, kevés erőforrás, nincs meg minden elem – megfelelő hangulathoz. Nagyobb feszítváson, több hangorússal és tüziállattal most örműzeit gyűjthetünk – ezek hiányában viszont csak csendben csettintünk egyet. De szakszervező csak egyet.



BROTHERS IN ARMS DS

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCSEN

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
azavetosság:	közepes
hang:	közepes
hangulat:	közepes

1-4 játékos, wifi

- ✓ remek grafikus erőfitogtatás
- X lineáris shooter

7 pont



Gyatra névválasztás, sűrű és ötletesen dobozkép, sokat ígérő, de valószínűsítő állító dobozzóvág, pazar grafikai lecsapások képek – a rossz játék külső ismerettségével. Az igazi negatívumok a tényleges hibák csak később, természetesen a vásárlás után mutatkoznak meg, bár intő jel az, hogy a szoftver bejelentése és a megjelenése közötti hónapok során a minimálisabbal is minimálisabb figyelmet kap a médiától, mivel a kiadó szándékosan visszatart minden információt, képanyagot és egyéb hasznos segédesszót. Az akciójó, kár, hogy játékok esetén a megjelenésük a Settlers franchise-nek jót tett volna, ha ez a mostohagyerek egy írók mélyen maradt volna és nem teljes árú termékkel csúszolna be a boltok ezreinek polcán.

AZ ÖSSZETEVŐK

A Settlers isztensimulátor és vérbeli stratégia egyetlen csomagban. Te, a játékos, mindenképp Ura, maga a megtestesült tökéletesség kell, hogy gondolkodni esendő népekről úgy, hogy tervezni, építeni és kiveteljezi. Nem csak isztensimulátor és vérbeli stratégia, de pacifista propaganda is – a Settlers világában a harc, a hadsereg csupán minimális, vagy még annál is kisebb szerepet kap, a hangulát az építkezés és egy remekül kiépített társadalom van.

A rendszer összetett, a részletes mikromenedzsment miatt minden mindennel összefügg. Fegyvert akarsz? Építs kovácsmihelyt. De neki meg fém kell. Építs bányát – de hova? Küldi ki egy geológust a hegyekbe, hogy érdeklődhelyet találjon. Hogy jut el a geológus oda? Építs neki utat.

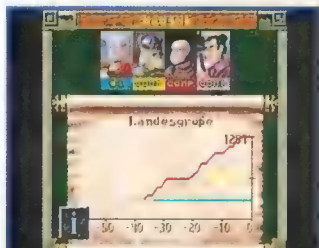
A felhúzható épületek száma nagy, a lehetőségek tárháza szélesebb, mint a Bécsi kapu, a rendelkezésre álló erőforrások tömegele vör beszerzése, a nép pedig szaporodna. Tudod, hogy mit kell tenned, de nem tudod, hogyan. Mert a Settlers DS parja maga is kócos – az eredeti DOS-os is maga idejében szennyes volt, de mára már megkapott legalkalmasabban a formában. Mit csinált az Ubisoft? Fogta az alapjátékot és mindenféle módosítás nélkül áthajította egy csak papíron alkalmas új platformra. Nem akárhogyan: ha a Burnout és a Zoo Tycoon rossz volt, akkor ez maga a megtestesült borzalom.

Bugok, kikérthetetlen hibák tömegele, technikai katasztrófa, a játékfejlesztés antizise. Az érinthetőség árakeleése pontatlan, frusztráló, hiába bók oda az ember ahova akar a szoftver figyelme sem veszi, vagyis az látni szerepkörrel járó irányítást követi a játékos kezétől. A térképen való szoroklás elgátló – de maga a játék is az. Megközelítőleg 8-10 képkocka per másodperc sebességgel fut, stratégiai játék ide vagy oda,

ez türethetetlen, a gép érezhetően küszködik a tízanhárom éves engine mozgatóval és az ablakok kezelésével – mert hogy az őtzen dobálja az ablakokat a képernyő minden szorokba, egymásra, egymás alá meg tulajdonképpen bárholra, ahol csak van hely. Vagy ha nincs, az sem különösebben zavarja.

De ez még semmi – a játék nagy. Nem néha, nem kicsit, hanem a lehető legdurvább módon. Például ha elmented éppen aktuális állást – miért nem tennéd – aztán zoomolnál egyet, hogy jobban lásd mindent. Na ezt jobb, ha ellelejed, mert a játék büntet: nem egyszerűséggel contól fogyszerző a gépet, amit csak az érinthetőség éleszt fel újra. Meg úgy a menüis ármagában is képes egyeztetni a hatást kivétlenül – sőt, a teljes is.

Pedig a Settlers amúgy remek játék. Tartalmas, szórakoztató, kissé lassú, de pont az elfogadható szinten mozog. Csak nem az a változat: ha valaki nagyon szettlerszezni akar, inkább bányásson elő egy ősrög DOS-os verziót, ami még jó is volt, irányítható is volt, nem fogott contól, amikor csak őri kedve tartotta. Egyzenen csak működött és élvezte azt a feladatot, amiről létrejött: szórakoztatott. A Settlers DS is szórakoztat, de körülbelül csak addig, míg a cartridge a gépre nem kerül...



THE SETTLERS

UBISOFT / BLAKE BYTT
MÁS VERZIÓ: JULENÉK NINCO

grafika:	síralmas
játszhatóság:	síralmas
szerepesség:	közepes
zene / hang:	síralmas
hangulat:	síralmas

1 játékos

✓ settlers 2!
X minden

1 pont

MARTIN BELESZÓL!

Ha a Settlers DS... Szerintem ez nem sok oráner!

ZENÉ

Eszter: Rövidtáv / szerzői kiadás/

Erősen közhelyszómba megy 25473. alkalommal is leírni, milyen ciki már, hogy az angol, nem fitkoltan kereskedelmi szempontok alapján (szuszerek) girgogtok milyen csúnyán kettes horogok a teljes magyar popéletet – pedig valóban ez a helyzet.

Hogy valami jót is mondjak: Takács Eszter megjelenésével idén megduplázódott a vállalható női előadók száma. Ezsi első hanghordozója egyébként már jó ideje hozzáférhető, csak hát a szerzői kiadások sajátosságának megfelelően limitált elérhetőséggel rendelkezik. Magyarul: kurtára nem tudtam, hogy a csaj egyáltalán létezik, amíg két véletlenül bele nem akadtam a CD-be az egyik könyvesboltban. Itt szeretném megragadni az alkalmat, hogy szóbeli megrovásban részesítem a hazai lemezkiadót, hiszen a tény, hogy egyik major sem bírta bevállalni az anyagot kristálytisztán bizonyítja, hogy a döntéseikért felelős pozícióban levő „szokemberek”: 1. izlése megáll a legkeresztelméleti rádiók kinyitóján; 2. legkevésbé sincsenek tisztában a nemzetközi trendekkel, mivel

kicsit nyugatabbra két kézzel kapkodnak a hasonló stílusban nyomuló előadók után. A „hasonló stílus” pedig az a fajta kővéházas jazz-pop, amivel Katie Melua és Norah Jones millióss példányzámban tud lemezni eladni.

Haj jó, azért nem pontosan ugyanolyan, a Rövidtáv ugyanis erőteljesen az első hangszóra épít, másrészt teljes mértékben hiányzik róla a profi produceri babra, ami ugye igencsak kétéltű tegyér – hiszen bár így teljes az előadói kontroll, ellenben bármelyik jobb érzésű stúdióműző első körben gígyomlálva volna a Szarozhoz hasonló balépéseket. Mindent összevéve azonban mindenképpen jobban járunk így, hiszen pont a néhét karcsú előadóműd és a véletlenszerű zenéi jótételezősége miatt váltak igazán kiemelkedő produkció a Rövidtávból. Természetesen a szövegvilágban a szerelem dominál, mint fő téma, de az ölelés (rimék és szójátékok (Két ajkam szélesség, veszélyes „Cirkusz”) elejét veszik a tömeges szuszvácok. A CD hallgatása ajánlott stresszes zsiaruórákban és relaxációs alatti egyaránt. Vegyétek, vigyétek.

(A másik vállalható női előadó egyébként Varga Zuzsanna ottlikor!)



FILM/DVD

Promená a gyönyörbe (Road to Wellville)

Műfaj: szatíra

Rendező: Alan Parker

Szereplők: Matthew Broderick, Bridget Fonda,

Anthony Hopkins, John Cusack

DVD: magyar és angol surround

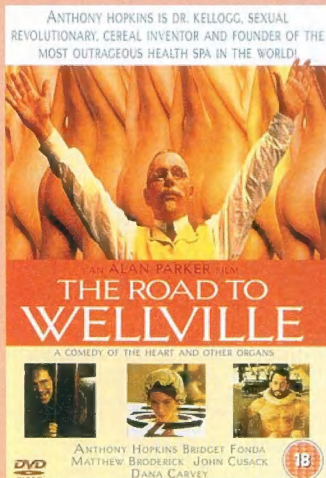
Érték: előzetes, így készült, érdekességek, filmgráfikák

Szinte már szórakoztató nézni, ahogy a minél több, minél gyorsabb fogyasztásra sarkalló társadalom miként próbálja időről-időre megnyugtatón hirtelen felmadart lelkiismeret furdalását az egészségügyi kézzel kapcsolatosan. Mindenki ismeri a teljes körűséget kétségbe megállósító anyuka esetét, vagy az update megszolgált hivelt, akik mindent megtesznek a minél eredményesebb fogyás érdekében – csak mozogni kell. Az „egészség boom” ismerős következményeként élelmiszer embereket kénytelen használni ki a lehetőséget, hogy kényves pénzt szakított halmi tesszák tiúk kizsárgatósával, vagy rántsa le leplel a roncósá leve gyorsítérem-láncokról. Ez akkor meg újszerűen is hathatna, ha jó 10 évvel ezelőtt Alan

Parker, a szatírák közkedvelt direktora nem tett volna már jóval elegánsabban pár kort ezen a területen.

Filmjének központi figurája Dr. John Harvey Kellogg, aki ugye egy valóban létező figura, a mai napig töretlen népszerűségnek örvendő kukoricapehely feltalálója (és mellesleg a film címét is az ő egyik reklámszlogenje szolgáltatta). Szóval a cselekmény szintén a dokinak annyira bejön a kukoricapehely bizniss, hogy úgy dönt, nyit egy egészségklinikát, hátha ezzel meg is találja a puccos felzárkózást. Ez persze be is jön, hiszen a Lightbody házaspár – Will és Eleanor – rögtön le is csap a lehetőségre, hogy jól kikérüljék magukat. Bár a különböző neműek elkülönítése eleinte nem sok jóval kecsegtet, idővel mindkettőre rálehen a boldogságra, ki egy bővírt nővérrel, ki pedig egy csapat német szexuálpaszichológussal... Ezzel párhuzamosan némileg felesleges módon pereg egy másik szál is, ahol köklerek próbálnak konkurenciát állítani a doktor úr jól üzemező kukoricapehely bizniszének, ám néhány valóban vicces helyzetben kívül (variációk egy pehelyre) az egész picit

súlytalannak tűnik. Ez hatványozottan vonatkozik Kellogg lépuklanti, rebellis árkélfelgátló fiának cselekményvonalára is, azzal a különbséggel, hogy ez a rész még csak nem is vicces. Láthatóan Parker túl sokat akart fogni, és míg a házaspár napi beontések közti csefélet-bolotlás biztos kézzel tudja levezényelni, addig a család dráma és a konkurenciaharc már túl soknak bizonyult. Kár, mert így a Promená a gyönyörbe kívülről álcusszan az erős jó kategóriába, de megtekintése még így is ajánlott, már csak a Kellogg doktor szerepében felszáradt ripakodó Anthony Hopkins fertelmes alakítása miatt is – a gymnasztikával körtelt, a klinika minden lakója számára kötelező kagocá-dal pedig igazi klasszikus!



telefonos 06 70 365 0385 csomagküldő szolgálat

PS3 PLAYSTATION 3

Enchanted Arms	16998	kapható!
F1 Championship Edition	16998	kapható!
FIFA 08	16998	szeptember
Fight Night Round 3	16998	kapható!
Ghost Recon 2	16998	szeptember
GTA IV. előrendelhető	16998	2008-ban!
Harry Potter A Főnix Rendje	16998	kapható!
Juiced 2 Hot Import Nights	16998	szeptember
Loco	16998	kapható!
Madden 08	16998	kapható!
Mercenaries 2 World in Flame	16998	november
Motorstorm	16998	kapható!
Nascar 08	16998	kapható!
NHL 08	16998	szeptember
Pirates of The Caribbean 3	16998	kapható!
Resistance Fall of man	16998	kapható!
Skate	16998	szeptember
Sonic The Hedgehog	16998	kapható!
Spider-Man 3	16998	kapható!
The Darkness	16998	július
Transformers The Game	16998	kapható!
Unltd Legends Dark Kingdom	16998	kapható!
Virtual Tennis 3	16998	kapható!
Warhawk (csak Online játszható)	8299/15999	szeptember
Alap/hétsz		
PS3 gép+Resistance+Motorstorm+2db Cont.	159990	hitelre is!

PS2 PlayStation 2

Arthur and the Invisibles	6998	kapható!
Black Buccaneer	7998	kapható!
Capcom Classic Collection 2	5998	kapható!
FIFA 08 - ismét magyar szinkronnal!	14998	szeptember
Final Fantasy VII - Dirge of Cerberus	10998	kapható!
Final Fantasy XII	11998	akciók
God Of War II	16998	kapható!
Guitar Hero Rocks 80' + gitár	18998	kapható!
Harry Potter A Főnix Rendje - szinkronos!	14998	kapható!
Human Triple Pack	6998	kapható!
Loco	12998	kapható!
Madden 08	14998	kapható!
Medal of Honor Vanguard	14998	kapható!
Mercenaries 2 World in Flame	14998	november
Nascar 08	14998	kapható!
NHL 08	14998	szeptember
Pirates of The Caribbean 3	13998	kapható!
Sega Megadrive Collection	5998	kapható!
Tiger Woods 08	14998	szeptember
Transformers The Game	13998	kapható!
Vigyázz, kész, szór!	9998	kapható!
PS2gép+Memo Card+2db Dual Shock joy	39990	hitelre is!

PS2 Platinum és Akciók PlayStation 2

24 The Game Platinum "magyar felirattal"	5998	kapható!
Brothers in Arms Platinum	5998	kapható!
Burnout Revenge Platinum	6498	kapható!
Call of Duty 3 Platinum	7498	hamarosan!
Devil May Cry 2	5998	szeptember
Devil May Cry 3 Special Edition	5998	szeptember
Eyetoj Play Sports + kamera	9998	kapható!
F1 06	5998	kapható!
Fifa Street 2 Platinum	6498	kapható!
Grand Theft Auto III Platinum	5998	kapható!
Grand Theft Auto Liberty City Stories	7998	kapható!
Grand Theft Auto Vice City Platinum	9498	kapható!
Grand Theft Auto Vice City Platinum	5998	kapható!
Grand Theft Auto Vice City Stories Platinum	5998	kapható!
Lego Star Wars II	7998	kapható!
Manhunt	6998	kapható!
Need for Speed Most Wanted Platinum	6498	kapható!
Onimusha 2	5998	szeptember
Pirates of The Caribbean 2	7998	kapható!
Prince of Persia Trilogy	5998	kapható!
Rayman 10th Anniversary	5998	kapható!
Resident Evil 4 Special Edition	6998	szeptember
Shadow of Colossus	5998	kapható!
Sims 2 Pets	6498	kapható!
Sims 2 Platinum	6498	kapható!
Tekken 5 Platinum	5998	kapható!
Tourist Trophy	5998	kapható!
Viewtiful Joe	1998	kapható!
Viewtiful Joe 2	2498	kapható!

PSP PSP

Call of Duty Roads to Victory	11998	kapható!
Burnout Dominator	11998	kapható!
Capcom Puzzle World	7998	kapható!
Daxter Platinum	5998	kapható!
Driver 1976	12998	kapható!
F1 06	5998	kapható!
FIFA 06 Platinum	6498	kapható!
FIFA 08	11998	szeptember
Gears of London	5998	kapható!
Grand Theft Auto Vice City Stories	12998	kapható!
Harry Potter A Főnix Rendje	11998	kapható!
Heatseeker	8098	kapható!
Hot Brain	7498	kapható!
Loco	12998	kapható!
LocoRoco	5998	kapható!
Madden NFL 08	11998	kapható!
NBA Live 08	11998	szeptember
Pirates of The Caribbean 3	3998	kapható!
PSP Film konvertáló program	11998	kapható!
Ratchet & Clank Size Matters	13998	kapható!
Sims 2	6498	kapható!
Sims 2 Pets	6498	kapható!
Star Wars Battlefront 2 Platinum	8998	kapható!
Tekken Dark Resurrection	5998	kapható!
Tiger Woods 08	11998	kapható!
Transformers The Game	13998	kapható!
PSP Slim / vékonyabb és TV-re is kapcsolható	47998	hitelre is!

Nintendo Wii Wii

Ant Bully	7498	kapható!
Call of Duty 3	14998	kapható!
Driver Parallel Lines	14998	kapható!
FIFA 08	14998	szeptember
Happy Feet / Táncoló Talpak	14998	kapható!
Harry Potter A Főnix Rendje	14998	kapható!
Madden NFL 08	14998	szeptember
Mario Party 8	13998	kapható!
Mario Strikers Charged Football	13998	kapható!
Medal of Honor Vanguard	14998	kapható!
Meet The Robinsons	13998	kapható!
NBA Live 08	14998	szeptember
Need For Speed Carbon	14998	kapható!
Pirates of The Caribbean 3	13998	kapható!
Prince of Persia Rival Swords	15998	kapható!
Rampage Total Destruction	7498	kapható!
Rayman Raving Rabbids	16998	kapható!
Red Steel	16998	kapható!
Resident Evil 4 Wii Edition	13998	kapható!
Shrek The Third	14998	kapható!
Sims 2 Pets	14998	kapható!
Spider-Man 3	14998	kapható!
SSX Blur	14998	kapható!
Teenage Mutant Ninja Turtles	16798	kapható!
The Godfather Blackhand Edition	14998	kapható!
The Adventures of Billy & Mandy	10998	kapható!
The Legend of Zelda: Twilight Princess	16998	kapható!
Tiger Woods 07	14998	kapható!
Transformers The Game	14998	kapható!
Warrior Wave Smooth Moves	14998	kapható!
Wii Play+ Controller	14998	kapható!
Wii Island	9998	kapható!
Nintendo Wii készülék + Wii Sports játék	kapható!	akció!

DS/GBA NINTENDO DS. GAME BOY ADVANCE

42 All Time Classic DS	8998	kapható!
Armo 1701 DS	9998	kapható!
Big Brain Academy DS	8998	kapható!
Bioniche Heroes DS	4998	kapható!
Brothers in Arms DS	9998	kapható!
Custom Robo Arena DS	11998	kapható!
Harry Potter A Főnix Rendje DS/GBA	9898/9998	kapható!
Hotel Dusk Room 215 DS	11998	kapható!
Madden NFL 08 DS	11998	kapható!
Magical Starline DS	11998	kapható!
Mario Kart DS	11998	kapható!
Mario VS Donkey 2 March of the Minis DS	11998	kapható!
Metroid Prime Hunters DS	11998	kapható!
Need For Speed Carbon DS/GBA	11998/9998	kapható!
New Super Mario DS	11998	kapható!
Nintendogs Chihuahua DS	11998	kapható!
Nintendogs Dachshund DS	11998	kapható!
Nintendogs Delmaria DS	11998	kapható!
Nintendogs Labrador DS	11998	kapható!
Pirates of The Caribbean 3 DS	9998	kapható!
Pony Friends	10498	kapható!
Settlers DS	10998	kapható!
Shrek The Third DS	8998	július
Slim City DS	9998	kapható!
Sims 2 Pets (Házi kedvencek) DS/GBA	11998/11998	kapható!
Spider-Man 3 DS	8998	kapható!
Star Trek Tactical Assault	4998	kapható!
Starfox Command DS	11998	kapható!
Super Mario 64 DS	11998	kapható!
Teenage Mutant N.T. DS/GBA	11998/8498	kapható!
Touchmaster	7498	kapható!
Transformers The Game DS	8998	június!
DS Lite Gép három választásból szinben	akció!	kapható!

XBOX 360

BioShock	15998	kapható!
BioShock Collector's Edition	18998	limitált!
Figure+Hétköznapi+Hemdoboz+1		
BioShock Steel Case / fém dobozok +	16998	limitált!
Call of Duty 3	7498	hamarosan
Command & Conquer Tiberium Wars	16998	kapható!
Crackdown "magyar nyelven" + Halo 3	15998	kapható!
Multiplayer Demo		
Dead Rising	7998	kapható!
Def Jam Icon	16998	kapható!
FIFA 08 - ismét szinkronos!	8998	kapható!
Fight Night Round 3	9998	kapható!
Forza 2 Motorsport - szinkronos!	16998	kapható!
Gears of War	16998	kapható!
Half Life 2 Orange B.	16998	ész
Halo 3 alap	18998	szept.26.
Halo 3 Collector's Edition (fém doboz, extrák!)	19998	szept.28.
Harry Potter A Főnix Rendje szinkronos!	16998	kapható!
Juiced 2 Hot Import Nights	16998	kapható!
Madden NFL 08	16998	kapható!
Medal of Honor Airborne	16998	szeptember
Mercenaries 2 World in Flames	16998	november
Motor GP 07	16998	kapható!
Nascar 08	16998	kapható!
NBA Live 08	16998	szeptember
NHL 08	16998	szeptember
Pirates of The Caribbean 3	16998	kapható!
Project Gotham Racing 3 Classic	8998	kapható!
Project Gotham Racing 4 magyar felirattal	17998	ész
Skate	16998	kapható!
Spider-Man 3	16998	kapható!
Table Tennis	7998	kapható!
Tenriku Z	14998	kapható!
The Transformers The Game	1698	július
Tomb Raider Legend	6498	kapható!
Top Spin	9998	kapható!
Vampire Rain	14998	kapható!
Vigyázz, kész, szór!	15998	kapható!
XBOX 360 Konzol Halo 3 Design	104998	hitelre is!
/ CSAK NÁLUNK /		
XBOX 360 Elite /H2GB, HDMI csatlakozó, sfb.	114990	hitelre is!

mert játszani jó

576 üzletek		
Árkád	06 1 434 8076	
Campona	06 1 424 3424	
Duna Plaza	06 1 239 2858	
Europark	06 1 280 9585	
Mammút II	06 1 345 8076	
Példius Center	06 1 419 4117	
WestEnd	06 1 238 7576	
Győr Árkád	06 96 555 049	
Debrecen Plaza	06 52 342 120	
Kecskemét Malom	06 76 328 119	
Szeged Plaza	06 62 468 978	
Tatabánya Vértess Center	06 34 801 440	

Teljes választékunkat és előrendelési
akcióinkat keresd webáruházunkban!

www.576.hu



Igen, jól látod!

2 hónapig ingyen net! Ugye bírni fogod?

Ha most fizetsz elő Invitel Diák ADSL-re, akkor éves előfizetésedből 2 hónapig, 2008. július-augusztusban teljesen ingyen lóghatsz a neten! Havidíj már 4990 forinttól.

invitel

Érdeklődj az 576 KByte üzletekben.

A tájékoztatás nem teljes körű. Diák ADSL ajánlatunk 2007. augusztus 6-tól visszavonásig rendelhető meg, és kizárólag érvényes diákigazolvánnyal rendelkezők vehetik igénybe.

Az 576 KByte üzletek listáját megtalálod a magazinban és a www.576.hu oldalon.



9 771417 092900



0 7000